シニカルポップ ダンジョンシアター
迷宮キングダム
¡MAKE YOU KINGDOM!!
サプリメント
バロック・キャンペーン
Baroque 猟奇戦役 Campaign
河嶋陶一朗・冒険企画局
bouken
Adventure Planning Service
has been providing world
a surprise since 1987.

ISBN978-4-904413-07-4
C0076 ¥3600E

9784904413074

1920076036002

迷宮キングダム サプリメント猟奇戦役 バロック・キャンペーン
発行◆冒険企画局
価格◆3780円(本体3600円+消費税180円)

読んで、遊んで、強くなる最強サプリメント!
3つの最強コンテンツが凝・縮ッ!!

猟奇戦役——旅だ! バトルだ! 恋愛だ!
列強すべてを巻き込んだ大戦争、猟奇戦役を描いた『迷宮キングダム』初のキャンペーンシナリオ集。宮廷の一行は、偶然入手した列車王国を率いて、メトロ汗国、千年王朝、ハグルマ資本主義神聖共和国、ダイナマイト帝国などなど百万迷宮中を旅していく。その旅の終着点には、邪神グランギニヨルが待っているッ……!?

列強ガイド——百万迷宮の強国をデータも含めて紹介
本書は、キャンペーンシナリオ集であると同時に「遊べるワールドガイド」でもある。キャンペーンを通して実際に旅した列強諸国の様々なガイドを収録。ワールド設定はもちろん、各地での散策・休憩・ハプニング・遭遇表や、上級ジョブに追加スキル、アイテムなどなど実際にゲームに使えるデータも充実しているぞ!

追加ルール——迷宮キングダムをより楽しく!
そして、『迷宮キングダム』をより拡張する様々な追加ルールも入っているぞ。キャンペーンを楽しむためのガイドに加え、80種を超える使い捨ての小魔法「まじない」、小山の如き巨大モンスターの上によじのぼって戦う「巨怪」、百万迷宮の多用なコミュニケーションを再現する「言語」など、魅力的な追加ルールが満載だ!

※この商品は、『シニカルポップ・ダンジョンシアター 迷宮キングダム』の拡張セットです。本書を遊ぶためには、『シニカルポップ・ダンジョンシアター 迷宮キングダム 新・王国ブック』、『シニカルポップ・ダンジョンシアター 迷宮キングダム 新・迷宮ブック』が必要です。

冒険企画局
bouken

猟奇戦役　序

星の欠片が瞬く。
そろそろ星々が眠りにつこうとしている。夜も遅い。
あなたは小さな執務室のランタンに火を灯すと、書類に目を通すのを止め、ふとこれまでのことを思い出していた。
寄せては返す迷宮嵐のごとき小鬼の襲撃を幾たびも跳ね返し、あるかどうかも分からない隣国との交渉に骨を折り、多くの友や民たちの死を看取りながら、この小さな国を守り続けてきた。邪悪な死霊と剣を交え、それに勝利した喜び。数々の苦難の末、その手に引き抜いた曰くありげな魔剣。思いがけず生まれた友情の数々。
ちっぽけだけど、かけがえのないあなたの国。しかし、その国は怪物と罠が満ちあふれる恐るべき暗黒世界に取り囲まれている。何かが起こるたび、あなたは自分の国を護るため、迷宮の闇に赴いてきたのだ。
暗闇に潜む脅威との戦いの最中、ふと思うことがある。
この扉の向こう、この壁の向こう、この天井の向こうには……あなたが子どもの頃、夢に描いた世界が広がっているのではないか。お伽話に聞いた魔法使いたちの王国や煌びやかな大帝国、そして『空』と呼ばれる遙かな高みが広がっているのではないか、と。
あなたは頭をふって、すぐにそんな空想を追い払う。
あなたには、護るべき国がある。
夢物語に出てくるような場所を求めて冒険する暇はもちろん、そんな空想に時間を割く余裕すらない。それでなくとも、民が持ち込む厄介事は山積みだ。だからこそ、こんな夜遅くまで執務室にこもっているのではないか。
あなたは、自嘲気味に微笑む。
そんなとき、聞いた者の臓腑をぶるぶると振るわせる、巨竜の吠え声のような大音響が、王国中に響き渡った。
そして、一拍遅れて、床が大きく揺らぎ、壁が倒れ、柱が砕ける音がした。
あなたは扉を開き、その音の正体をつきとめようとした。すると、轟音に混じって、民の悲鳴も聞こえてくる。一体、何が起こっているのだろうか？
あなたが呆然としていると、警告を発するかの如く、再び咆哮があがる。王宮の扉が開き、その向こうから頭が、右腕が、左足が……体の一部が極端にふくれあがった人影がゆらり、ゆらりと、あなたに向かって歩み寄ってきた。そのあまりの邪悪な姿に震えが走る。
これがすべての始まりだった。
列強全土を巻き込み、十万人を超える死者を生みだし、数百の小王国を滅ぼした、世にも奇妙で邪悪な企みに満ちた悪夢の大戦争——
猟奇戦役の始まりだったのだ！

ようこそ、猟奇戦役へ！

ようこそ、終わりなき冒険の世界、百万迷宮へ。
本書は、『迷宮キングダム』のルールと冒険を拡張するためのサプリメントです。この本には、『迷宮キングダム』で行う冒険を拡張する様々な追加ルールと、百万迷宮に存在するという列強に関するガイド、それに、世界をまたにかけた大冒険を楽しむことができる全6話で構成されたキャンペーンシナリオが掲載されています。
どの記事も、あなたの想像力を刺激し、興奮と戦慄に満ちた冒険を行うのに貢献してくれるはずです。簡単に、それぞれを紹介してみましょう。

追加ルールを使えば、基本ルールでサポート仕切れなかった、特殊な状況を処理することができます。
言語のルールは、異種族たちの話す不思議な言葉たちを解説しています。この言葉を使えば、百万迷宮の文化をより鮮やかに表現することができるでしょう。『迷宮キングダム』らしい謎かけをつくるのにも最適です。
百万迷宮に棲む巨大生物たち——巨怪のルールを使えば、自分の数倍の身の丈がある怪物をよじ登り、急所めがけて剣を振るい上げるような戦いができるでしょう。彼らの凶悪な攻撃、踏みつぶしには気をつけて。
まじないのルールは、四角四面な『迷宮キングダム』の魔法を柔らかくする柔軟剤のようなものです。このルールを使えば、あなたが「魔法」と聞いて想像するような、少し不思議な力を使うことができるでしょう。ただし、その不思議な力が実際に効果を及ぼすかどうかは、使い手次第です。うんと頭を柔らかくして、挑戦してみてください。
また、本書のテーマでもあるキャンペーンを遊ぶための追加ルールやガイドもふんだんに取りそろえています。新しい背景表を使えば、ちょっと濃いめのキャラクターをつくることができるでしょう。また、属国経営ルールを使えば、5レベル以上の王国を経営することもできるようになります。

列強ガイドには、ダイナマイト帝国、千年王朝、メトロ汗国、ハグルマ資本主義神聖共和国に関する詳細な解説とデータが紹介されています。
そこには、小王国のランドメイカーが関係しそうな各列強に関する場所や組織、事件などについて記述されています。GMはこれらの設定を読むことで、新たな冒険のアイデアを獲得することができるかもしれません。また、各ランドメイカーが列強に赴くためのルールや表が用意してあります。これらを使えば、列強を舞台とした冒険を楽しむことができるで

しょう。基本ルールブックの散策表や休憩表に飽きちゃった……なんて人は、すぐに列強を訪れるべきです。
　また、この章は、魅力的なデータ群が掲載されています。魔砲使いや氷点師といった列強にちなんだ上級ジョブは、どれも強力なものばかりです。また、一般スキルやコモンアイテムを使えば、すぐにでもあなたのキャラクターを強化してくれるでしょう。もちろん、GMを助ける手強いモンスターたちもいます。低いレベル～高レベルまで、あなたがGMをしているランドメイカーのレベルに合わせて、好きなモンスターを登場させてみましょう。

　この本のタイトルにもなっている『猟奇戦役』は、『迷宮キングダム』初の一冊にまとまった本格的なキャンペーンシナリオです。いつもに比べると、多めのページ数を使って、詳細に記述されています。
　この冒険は、通常の『迷宮キングダム』とは異なり、ランドメイカーたちは列車王国を率いて、百万迷宮中を旅します。そして、列強の国々を股にかけ、猟奇戦役と呼ばれる大戦役の謎に迫ります。どの冒険も刺激的な仕掛けと、恐るべき敵が待ち受けています。列強ガイドで読んだ知識が役に立つかもしれません。また、この冒険が終わってから、あなたがたが訪れた場所の詳細を読み直してみると、新たな発見があるかもしれません。このキャンペーンが終わる頃には、千年王朝やメトロ汗国といった列強がどんな国か、ダイナマイト大帝がどんな人物かが分かっていることでしょう。
　シナリオの中身に関しては詳細を述べることはできません。ただ、面白いことだけは保証できます。ぜひ、実際に冒険を楽しんでみてください。

　『迷宮キングダム』は、映画を観たり、小説を読んだりするのと同じように、空想を描くゲームです。仲間たちと一緒に、ぜひ素敵な冒険の時間を過ごしてみてください。その足跡は、あなたたちだけの素敵な物語になっているに違いありません。とくに、『猟奇戦役』のキャンペーン・シナリオを遊べば、紙に長々と文字を書いていかなくても、長大な物語をつくっていくことができるのです。みんなのイマジネーションを物語に変えましょう。

　本書をつくるにあたって様々な人の協力がありました。新たに冒険企画局に入局した**齋藤高吉**は、シナリオづくりだけでなく、列強における様々な表やシナリオに登場するモンスターなどのデザインで活躍しました。『墜落世界』や『サヴェッジ・サイエンス』でおなじみの毒のあるデザインは、本書でも健在です。また、相も変わらず奇妙奇天烈な列強解説は、**速水螺旋人**と**魚蹴**によるものです。へんてこな文章を書かせたら定評のある二人の世界設定は、ゲームデータとの終わりなき戦いに疲れたときにこそ、ぜひ読んでみてください。まだ見ぬ冒険のアイデアが詰まっているはずです。毎度おなじみ**池田朝佳**は、今回もシナリオを担当しています。「皆殺し」の称号を返上したいのか、今回のキャンペーンの中では、**比較的**おとなしめのバランスに調整し、雰囲気を楽しませることに集中しているみたいです。また、列強ガイドの掌編小説も担当しています。女性らしい軽妙な物語をお楽しみください。また、今回は国内の『ダンジョンズ＆ドラゴンズ』のサポートで有名な、サークルＲＡＩＮＢφＷの**B．M**氏にもお手伝いいただきました。私たちを除き、私たちが知っている唯一の『奈落』を最後まで遊んだ人だけはあり、アレな仕掛けが満載のダンジョンをデザインしてくれました。ちなみに、内緒ですが、ちまたで悪評高い基本ルールブックのランダムエンカウントの表をつくったのもB．M氏です。本書で、新しいランダムエンカウント表をつくりたいとの申し出も受けましたが、丁重にお断りいたしました。
　基本ルールブックでも素晴らしいイラストを提供してくださった**速水螺旋人**、**吉井徹**、**落合なごみ**、**うっかり**、**岡本晃**、**菊地且典**、**竜胆ヒマワリ**各氏に加え、今回は、**TAGRO**氏にも鮮やかなイラストを描いていただきました。当方の要領を得ない要求に悪戦苦闘しながら、『猟奇戦役』の名にふさわしい、おどろおどろしくも艶やかな表紙を仕上げていただきました。
　他にも、テストプレイや校正、グラフィックデザインなどの点で、冒険企画局のみんなの力をお借りしました。特に**イケダサトシ**、**富永民紀**、**中川奈緒美**、**岡本直大**の4名には、舞台裏で獅子奮迅の活躍をしていただきました。
　皆様のお力を借りて、今回も『迷宮キングダム』のサプリメントをつくることができました。この場を借りて、お礼申し上げます。ありがとうございます。
　そして、いつも『迷宮キングダム』を楽しんでくださっているみなさま。みなさまがいるから、我々は安心して羽目を外して、楽しいゲームをつくることができます。これからもよろしくお願いいたします。

　では、そろそろ冒険の始まりです。
　脅威と興奮に満ちた『猟奇戦役』が、あなたを待ちかまえています。キャラクターの準備は万端ですか？　休日のスケジュールはおさえましたか？　冒険のおともにスナックとドリンクも用意しましたか？
　さぁ、楽しんでください！

河嶋陶一朗

目次
Table of Contents

第一の扉★キャンペーン

この章では猟奇戦役の遊び方を解説している。それと同時に、早く遊びたくてキャラクターを創る時間さえ惜しい人のために、すぐに使えるサンプルキャラクターが用意されている。コピーをとって表をいくつか振るだけで、すぐに始められるぞ。

猟奇戦役（バロック・キャンペーン）と呼ばれる戦が勃発したのは統一迷宮暦2007年のことである。全ての列強のみならず異階をも巻き込んだ戦争は、数知れぬ悲劇を巻き起こしつつ長く続いた。隣人や親兄弟が前触れもなく敵に変ずる陰惨な戦い。その発端は辺境の小王国の冒険にあったという。

キャンペーンを行うための特殊な設定

『迷宮キングダム』の楽しさのひとつに、王国を育てる点があげられる。何回もゲームを繰り返して、小さな王国とその支配者たちをゆっくりと成長させていくことが、『迷宮キングダム』の醍醐味といっても過言ではない。

そのような、何回も同じ王国、同じキャラクターで継続してプレイすることを、キャンペーンと呼ぶ。ここでは、キャンペーンをより愉しく遊ぶための、幾つかの追加ルールを紹介しよう。GMは、下記の追加ルールの中から、自分のキャンペーンにふさわしいものを、好きなだけ採用することができる。これらの追加ルールを使って、ぜひ一度はキャンペーンを遊んでみて欲しい。2～3回の短いものでも十分に楽しむことができるだろう。

初期のジョブの設定

あらかじめ、キャンペーンとして『迷宮キングダム』を遊ぶことが決まっている場合、キャラクター作成のときに、ジョブを自由に設定できることにしてもよいだろう。これによって、ゲーム開始前からキャラクターのイメージを練り、より精密なキャラクター設定を行うことができるはずだ。

この追加ルールを使用する場合、ジョブは生まれ表にあるものの中から選び、上級ジョブを選択することはできない。また、従者のクラスを選んだキャラクターは、2つ目のジョブはランダムに決定すること。

この追加ルールは、プレイヤーたちのゲーム開始前の気分を盛り上げるためのものである。参加者全員が、すでに『迷宮キングダム』を何度か遊んでおり、ゲームに慣れているなら、そのコンセプトをより促進することもできる。GMが望むならキャラクターのレベルを2から始めさせるのだ。ゲームに慣れていないプレイヤーにとっては、ルールを読み込み、スキルを選択するのは難事である。しかし、慣れたプレイヤーたちにとっては大きな喜びになるはずだ。もちろんそうした場合、GMはモンスターやトラップを、成長したキャラクターをもてなすのに相応しいものに調整するべきだろう。

災厄までの猶予期間

ゲームに慣れていないうちは、ついつい《民の声》を使いすぎてしまい、王国災厄表を振るはめになるだろう。そして、その苛烈な効果によって、いかに王国災厄表の効果が恐ろしいものか、身をもって知ることになるに違いない。しかし、王国災厄表の7番の効果によって領土を失ってから気づいても遅いのだ。作りたての王国では、ほとんどの場合、領土を失うということは王国の滅亡を意味しているからだ。せっかくキャンペーンを楽しもうと思っていても、いきなり自国が滅亡してしまっては話にならない（王宮長屋から復興を目指すのも、それはそれでとても愉しいが）。

そのため、キャンペーンを遊ぶ場合、王国レベルが3以上になるまでは、《民の声》が減少しても、王国災厄表のルールを使用しないという追加ルールを提案する。これは「災厄までの猶予期間」と呼ばれる。「災厄までの猶予期間」は、ある程度王国が成長しないと、他国もその国を攻めるメリットは少なく、自国内でも不満が出にくいから発生するものだと解釈して欲しい。GMやプレイヤーは、自分たちがゲームに慣れたと思ったら、王国レベルが3レベル未満であっても、いつでも「災厄までの猶予期間」を終了してよい。

希望に集う人々

王国を育てるのが目的のキャンペーンでは、《民》の増加は非常に重要な課題となってくる。しかし、王国変動表を使用したときのサイコロの目しだいでは、なかなか《民》が増えない場合も多い。そのため、確実に《民》を増やしたいプレイヤーは「希望に集う人々」のルールを導入することができる。もし、宮廷のメンバーが迷宮の支配者を倒した場合、その分のお宝表を振る代わり、自国の《民》を［王国に残した《民》の数×1/10+［治安レベル］+その支配者のレベル］人だけ増やすことができる。また、この効果を適用した場合、倒した支配者が支配者スキルを1種修得しているたびに、1D6人の《民》が増える。この効果によって増えた《民》は、支配者を倒した宮廷の名声を聞いて自発的に王国を訪れるため、《配下》として王国に連れ帰る必要はない。

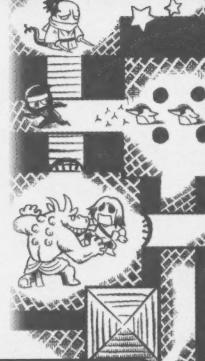
まだ死ぬことはできない！

キャンペーンの途中で自分のキャラクターが死亡して、ゲームから脱落するのはとても悲しい。そこで、1度だけならそれを回避することができるルールを用意した。それがこの「まだ死ぬことはできない！」ルールだ。この効果の対象になるのは、使命を達成していないキャラクターが死亡したときである。そのPCのプレイヤーが、このルールの使用を決意した場合、1D6を2回振り、『迷宮キングダム 王国ブック』に収録された背景表、もしくは、本書に収録された劇的背景表を使用の効果を適用する。そうすると、そのキャラクターは《HP》が最大値まで回復する。

このルールを適用されたキャラクターは、両方の背景の効果が適用される。そして、両方の使命を達成したとき、1レベルだけレベルアップする（片方の使命だけ達成しても、レベルアップの処理は発生しない）。この効果の恩恵にあずかれるのは、1人のキャラクターにつき1回だけである。

劇的背景表

劇的背景表は、新たに追加された背景表である。名前の通り、劇的な背景が多く、少し濃い味付けのキャラクターを作成することができる。プレイヤーは、GMが許可すれば、人物創造の際、基本ルールブックの背景表の代わりに、劇的背景表を利用してもよい。その場合、サイコロを振る前に、どちらの表を使用するか決定すること。

通常の背景と同様、その背景によって指定された使命を達成して王国に帰還すると、そのキャラクターはレベルアップする。シナリオの目的を達成しており、レベル制限以内であれば、さらにもう一度レベルアップする。

劇的背景表　1D6▶1D6

ダイス1	ダイス2	結果
⚀	⚀	あなたは伝説の魔道具の後継者である。しかし、武器はあなたに心を開いてくれない。好きな一般武具アイテム1つを獲得する。1D6を振ること。⚀～⚁なら【輝く者】、⚂～⚃なら【貪る者】、⚄～⚄なら【刈り取る者】がその正体である。あなたの使命は、その武具アイテムを装備しているときに、魔道具に対応したモンスター（素材欄に書いてあるもの）を倒すことである。使命を果たすと、獲得した武具アイテムが、その魔道具に変化する
	⚁	あなたには、恐るべき呪いがかけられている。あなたは、常時「呪い」のバッドステータスをかけられている。ただし、自分の判定が絶対失敗したとき、自分の《HP》を2D6点減少することで、その判定を成功に変えることができる。あなたの使命は、自分にかけられた呪いを消すことである。呪いを解く方法は、GMが自由に設定することができる
	⚂	あなたには、邪悪な後援者がいる。後援者は、あなたの肉体が目的であり、あなたは彼のいうことに逆らうことができない。あなたは、王国フェイズに後援者に自分の肉体を提供することによって、1MGを獲得することができるが、それを選んだ場合、そのゲーム中、誰とも「恋人」、「片思い」の人間関係を結ぶことはできない。あなたの使命は、その後援者から独立することである。後援者の個性や独立する方法は、GMが自由に設定することができる
	⚃	あなたは偉大な魔道師の弟子である。あなたは、魔道を究めることを目的としている。あなたは、初期のジョブを生まれ表ではなく、星術師、魔道師、召喚師、博士のいずれかから選ぶ。あなたの使命は、自国に5レベルの【図書館】を建設することである
	⚄	あなたはその国の国王の暗殺を試みた刺客である。暗殺は失敗したが、何を思ったのか、国王はあなたを許し、この国に迎え入れた。あなたの使命は、国王に対して忠義の人間関係を結ぶことである
	⚅	あなたは、自分だけの歌を捜す吟遊詩人である。あなたの使命は、誰も見たことのないような冒険の物語を歌にすることである。誰かの使命が達成されたゲームの終了フェイズに、その冒険を歌った歌詞をつくり、朗読すること。GMを含めた残りのプレイヤーが、その歌詞が独自性に溢れ、優れていると感じたら、使命は達成される
⚁	⚀	実はあなたは鬼族の血を引いている。1D6を振ること。⚀なら【小鬼】、⚁なら【赤頭巾】、⚂なら【山羊頭】、⚃なら【巨鬼】、⚄なら【鬼婆】、⚅なら【単眼鬼】の血を引く。あなたは、レベルアップ／再訓練したとき、血を引いているモンスターと同じ名前が含まれるモンスターのスキル1種を選び、それを修得できる。あなたの使命は、血を引いているモンスターを累計30レベル分、自国の《民》にすることである
	⚁	実はあなたは妖精の血を引いている。1D6を振ること。⚀なら【羽妖精】、⚁なら【グレムリン】、⚂なら【ドワーフ】、⚃なら【取り替え子】、⚄なら【ハイエルフ】、⚅なら【妖精騎士】の血を引く。あなたは、レベルアップ／再訓練したとき、血を引いているモンスターと同じ名前が含まれるモンスターのスキル1種を選び、それを修得できる。あなたの使命は、血を引いているモンスターを累計30レベル分、自国の《民》にすることである
	⚂	実はあなたは魔獣の血を引いている。1D6を振ること。⚀なら【ごんぎつね】、⚁なら【ヴォーパルバニー】、⚂なら【洞窟熊】、⚃なら【茸ドラゴン】、⚄なら【蜥蜴王】、⚅なら【ドラゴン】の血を引く。あなたは、レベルアップ／再訓練したとき、血を引いているモンスターと同じ名前が含まれるモンスターのスキル1種を選び、それを修得できる。あなたの使命は、血を引いているモンスターを累計30レベル分《民》にすることである
	⚃	実はあなたは異形の血を引いている。1D6を振ること。⚀なら【腐ったたまご】、⚁なら【箱入り娘】、⚂なら【大目玉】、⚃なら【マヨネーズキング】、⚄なら【人形師】、⚅なら【蛇人間】の血を引く。あなたは、レベルアップ／再訓練したとき、血を引いているモンスターと同じ名前が含まれるモンスターのスキル1種を選び、それを修得できる。あなたの使命は、血を引いているモンスターを累計30レベル分《民》にすることである
	⚄	実はあなたは死霊の血を引いている。1D6を振ること。⚀なら【お化けシーツ】、⚁なら【歩き髑髏】、⚂なら【墓暴き】、⚃なら【影人】、⚄なら【首無し騎士】、⚅なら【死神】の血を引く。あなたは、レベルアップ／再訓練したとき、血を引いているモンスターと同じ名前が含まれるモンスターのスキル1種を選び、それを修得できる。あなたの使命は、血を引いているモンスターを累計30レベル分《民》にすることである
	⚅	実はあなたは呪物の血を引いている。1D6を振ること。⚀なら【カップメン】、⚁なら【血を吸う野菜】、⚂なら【生き金貨】、⚃なら【乗り手】、⚄なら【ゴーレム】、⚅なら【魔剣】の血を引く。あなたは、レベルアップ／再訓練したとき、血を引いているモンスターと同じ名前が含まれるモンスターのスキル1種を選び、それを修得できる。あなたの使命は、血を引いているモンスターを累計30レベル分《民》にすることである
⚂	⚀	あなたは、一種の天才である。しかし、それ故に努力はむなしく、日々きまぐれに生きている。あなたは、使命を達成するまで、すべての能力値が1点高いものとして扱う。その代わり、スキルを修得するタイミングで、複数のものが選べる場合、ランダムにしか選ぶことができなくなる。あなたの使命は、深い深い挫折を味わい、自分が過信していることに気づくことである。過信に気づけたかどうかは、GMが判断すること
	⚁	あなたは、迷宮の素晴らしさを説く両親に育てられた。迷宮との調和を重んじ、いたずらに剣を振るうことをいさめられて育ったのだ。あなたは、取引の判定を行うとき、達成値が2点上昇する。ただし、中立的なモンスターと交渉せずに戦闘を行ったり、友好的なモンスターに戦闘を仕掛けると、《気力》が1点減少してしまう（《気力》がない場合は《民の声》が1点減少する）。あなたの使命は、自国のモンスターの《民》を30人以上にすることである
	⚂	あなたは、過酷な環境で育ったゆえに、人を信用しない一匹狼になってしまった。あなたは、使命を達成するまで、あらゆる達成値が1点上昇するが、協調行動の対象にならない。あなたの使命は、宮廷の誰かと親友、もしくは恋人の人間関係を結ぶことである
	⚃	あなたは、その強い力ゆえに、誤って罪なき民を殺めてしまったことがある。それ以来、一部の民を除いて、自分がランドメイカーであることを隠して生きている。あなたは使命を達成するまで、罪人、売国奴、極道の上級ジョブになるための転職条件を1つ満たした扱いとなるが、その代わり、《配下》の最大値が、自分のレベルの値と等しくなる。あなたの使命は、自分の罪を民に許してもらうことである。民に許してもらう方法は、GMが自由に設定することができる
	⚄	あなたは、体の一部が迷宮化し、異形と化している。普段は平然としているが、あなたはその姿を内心恥じている。使命を達成するまで、《希望》を消費してダメージを上昇させるとき、《希望》1点につき、1D6点ではなく、3点威力が上昇する。あなたの使命は、自分の体の迷宮化を解くことである。迷宮化を解く方法は、GMが自由に設定することができる
	⚅	あなたは、この国に滅ぼされた別の国の王族の生き残りだった。あなたは、自分以外のその国のキャラクターに対して《敵意》を1点獲得する。この《敵意》は、レベルアップの「感情値のリセット」では調整しない。あなたの使命は、この《敵意》をすべて0にすることである
⚃	⚀	あなたには、病弱な保護すべき人物がいる。1D6を振り、保護すべき人物を決定する。⚀：弟、⚁：妹、⚂：息子、⚃：娘、⚄：親、⚅：恋人　あなたの使命は、その人物の病を治癒することである。病弱な人物の回復方法は、GMが自由に決めることができる。また、回復するとその人物は、GMの決めた任意の逸材になる
	⚁	あなたには、多額の懸賞金がかけられている。【悪名】のレアアイテム1個を獲得する。王国シートの既知の土地欄から未知の土地1つを選ぶ。その土地に、あなたに懸賞金をかけた人物／モンスターがいる。あなたの使命は、その人物／モンスターを倒すことである
	⚂	あなたは、あなたの恩人や親友から、死の間際に形見の品を託されている。ランダムにレア一般アイテム1つを選び、それを獲得する。あなたの使命は、そのレアアイテムの正当な持ち主を探し、その人物に返すことである。正当な持ち主が誰なのかは、GMが自由に決めることができる
	⚃	あなたは自分の国を心の底から愛している。その深い愛故に、国を導く国王が、あなたが剣を捧げるにふさわしい相手かどうか、見極めかねている。あなたの使命は、あなたが信じるべき国王に対して忠義の人間関係を結ぶことである
	⚄	あなたは人の才能を見抜く目を持っている。一種の人材マニアで、手元に優秀な人材を集めたくて仕方がない。あなたの使命は、自国の逸材を8人以上にすることである（冒険に参加していないランドメイカーは除く）。集めた逸材は、（あなたの名前）十傑集、十二神将などと呼ばれ、そのうち1人は好きな上級ジョブに転職することができる
	⚅	あなたは生まれたときから、危険や危機的状況に陥ると興奮する性格である。色々な障害や困難に立ち向かうのが好きなのだ。あなたは、トラップの効果の対象になると、《気力》1点を獲得する（効果が無効化された場合、《気力》は獲得できない）。あなたの使命は、20種類以上のトラップを発見・遭遇することである
⚄	⚀	あなたは死神に魅入られている。あなたと恋人の人間関係を結んだ人物は、ターンの経過時に1D6を振る。⚀の目が出るとそのキャラクターは《HP》が2D6点減少する。あなたの使命は、その死神を追い払うことである。追い払うための方法は、GMが自由に決めることができる
	⚁	あなたは、邪悪な怪物に取り憑かれている。憑依した怪物は、あなたに力を与え、好きな能力値1種が1点上昇する（この効果は累積しない）。しかし、その代償に生け贄として、王国フェイズに《民》1人を減少しなければいけない。あなたの使命は、自分に憑依する怪物を分離し、その怪物を倒すことである。怪物の種類や分離するための方法は、GMが自由に設定することができる
	⚂	あなたは前世で運命の相手と結ばれず、来世でこそ結ばれようと誓い合ってこの世を去った。時々、今でも自分の運命の相手の夢を見る。あなたの使命は、その運命の相手を探し出し、その人物と恋人の人間関係を結ぶことである。運命の相手が誰なのかは、GMが自由に設定することができる
	⚃	あなたは異世界よりやってきた稀人である。あなたは、初期装備をクラスとジョブに設定されたものの中から1つしか選ぶことができない。その代わり、価格の（ ）内の数字が5以下のレアアイテム1種をもらうことができる。あなたの使命は、自分の元いた世界に帰る方法を見つけることである。帰還方法は、GMが自由に設定することができる
	⚄	あなたは以前、勇者によって封印された魔王のなれの果てである。以前の力は失われてしまっている。王国シートの既知の土地欄から、ランダムに未知の土地1つを選ぶ。その土地にあなたの真の力を封印したアイテムを安置した国がある。その国の国名と自国との関係をランダムに決定すること。あなたの使命は、その土地に安置された封印のアイテムを破壊して、自分自身を取り戻すことである。アイテムの種類と破壊方法は、GMが自由に設定すること
	⚅	あなたは未来の時代よりやってきた時間旅行者だった。あなたは、この時代で不幸な事故が起こることを知っている。あなたの使命は、その事故を止めることである。その事故とそれを止める方法は、GMが自由に設定することができる
⚅	⚀	あなたは幼いときに性的ないたずらをされたことがある。それ以来、あなたは異性に対して心を閉ざしている。あなたは、使命を達成するまでの間、異性に対して《好意》が上がった場合、《敵意》が上がったものとして処理を行う。あなたの使命は、その恐怖を克服することである。使命を達成すると、異性のキャラクターに対する《敵意》1種を《好意》に変更し、その《敵意》を0にすることができる。克服する方法は、GMが自由に設定することができる
	⚁	あなたは幼い頃に怪物に襲われ、恐怖症を患っている。1D6を振る。⚀なら鬼族、⚁なら妖精、⚂なら魔獣、⚃なら異形、⚄なら死霊、⚅なら呪物カテゴリのモンスターに弱い。使命を達成するまでの間、そのカテゴリのモンスターと戦闘するとき、毎ラウンド〔武勇〕で難易度9の判定を行い、失敗すると《気力》が1点減少する。また、《気力》が0点の状態ではそのカテゴリのモンスターを攻撃できないが、攻撃できれば、威力が1D6点上昇する。あなたの使命は、その恐怖症を克服することである。克服する方法は、GMが自由に設定することができる
	⚂	あなたは、「自分にとって最も大切な者を殺したとき、あなたはもっと強くなれる」と教わって育った。【真の想い】を修得する。そのスキルの《感情値》は、宮廷から1人のキャラクターを選び、そのキャラクターに対する友情の《好意》に設定すること。あなたの使命は、親友の人間関係を持つキャラクターをつくり、そのキャラクターを自分の手で死亡させることである
	⚃	あなたは生まれながらにして人を愛する心を持っていなかった。あなたは使命を達成するまでのあいだ、《好意》が発生しても「愛情」の属性にはならない。「愛情」の属性になった場合、ランダムに別の属性に変化する。あなたの使命は、愛を知ることである。どうすれば愛情に目覚めることができるかは、GMが自由に設定できる
	⚄	あなたは自分の肉体的魅力によって宮廷にとりたてられた。【美形】のスキルを修得する。その美しさは誇りであると同時にコンプレックスでもある。使命を達成するまでの間、民からの信望も低く、あなたが絶対失敗すると《民の声》が2点減少する。あなたの使命は、自分の力を民に認めさせることである。その方法は、GMが自由に設定できる
	⚅	あなたは不治の病に冒されている。あなたの肉体は、［2D6−1］回ゲームが終了すると、腐り落ちてしまう。死を前にした悟りからか、病にかかっている間、あなたの《器》は1点上昇する。あなたの使命は、この病を回復する手段を見つけることである。病の回復方法は、GMが自由に設定することができる

NPK

国がある程度成長すると、それ以上王国を成長させるためには、他国との関わりが重要になってくる。もしもキャンペーンを継続した結果、PCたちの国の王国レベルが4以上になった場合、GMは、他国を詳しいデータ設定する必要がでてくる。こうした別の王国のデータを、NPK（NonPlayers Kingdom）と呼ぶ。NPKは、下記のデータを持つ。

●国の設定

NPKの名前、その国の統治者の名前などを決める。

●王国レベル

NPKは王国レベルを持つ。既知の土地にあるNPKは、その領土数が王国レベルとなる。ただし、既知の土地にあるNPKの領土は、5つ以上に増えないものとする。それ以外のNPKは、GMは自由に王国レベルを決定できる。

王国レベルが0以下になると、その国は滅びる。

●特産物

そのNPKでよくとれる素材を表す。2D6を振って、素材表に1種類の素材を決定する。その素材が特産物になる。2の「無し」の結果が出た場合、その国に特産物はない。

NPKの特産物の種類は、その国の王国レベルより多くはならない。

●逸材

そのNPKにいる逸材を表す。その国には［王国レベル−1］人の逸材がいる。生まれ表を使って、ランダムにその国にいる逸材のジョブをそれぞれ決定すること。

NPKが保有できる逸材の数は、その国の王国レベルより多くはならない。

NPKを属国にする

もしPCたちの国の周辺に、PCたちの国の王国レベルより王国レベルが2以上低いNPKがあった場合、その国を属国にしようと試みることができる。NPKを属国にするためには、下記の2種類の可能性がある。

●同盟国に贈り物を贈る

もし既知の土地の中に自国より王国レベルが2レベル以上低いNPKがあり、その国との関係が同盟になった場合、その国を属国にできる可能性がある。PCたちは、終了フェイズの予算会議に、対象となるNPKに、価格の（ ）内の数字が、その国の王国レベル以上のレアアイテムを1個だけ贈ることができる。贈り物を贈ったら、サイコロを振ること。奇数の目が出たら、そのNPKをPCたちの国の属国にすることができる。

●国王を倒す

もしGMが、自国より王国レベルが2レベル以上低いNPKを舞台としたシナリオをつくった場合に起こりうる。その国の宮廷との戦闘を行い、それに勝利した場合、彼らがおさめていた国を属国にすることができる。敵宮廷を残らず死亡させていたなら、新たな統治者として、逸材1名を属国に送り込むこと。

コラム
婚姻による属国化

属国をつくる方法は、もう一つある。自国より王国レベルが2レベル以上低いNPKの統治者と、宮廷の誰かが結婚した場合、その国をPCたちの国の属国することができるのだ。結婚を試みる場合、『迷宮クロニクル Vol.5 ロイヤルウェディング』（HOBBY BASE刊）の結婚ルールを使用すること。

属国の運営

PCたちの国が属国を得た場合、王国経営に様々な影響が発生する。下記のような処理すること。

●人口の増加

属国を手に入れると、王国レベルを算出するとき、自国の総人口に属国の人口を加算することができるようになる。属国の人口は、その国の王国レベルにおける最大人数になる（例えば、属国の王国レベルが1なら人口50人、2なら人口100人、3なら人口200人……という風に人口を数える。）。『王国ブック』p.16にある王国レベル表を参照すること。

●属国変動表

終了フェイズの王国変動の処理の後、自分たちが所有する属国1国ごとにサイコロを1回振る。そして、それぞれ属国変動表の結果を適用する。

●逸材・特産物の接収

予算会議のとき、その属国から逸材、もしくは特産物を接収することができる。ただし、逸材なら1人、素材なら1D6個を接収するたびに、1D6を1回振り、属国変動表の結果を適用しなければならない。

●属国との関係

属国との関係は基本的に「同盟」として扱う。ただし、属国でなくなった場合、その国との関係は「険悪」になる。

属国変動表 1D6

ダイス	結果
⚀	属国で反乱のきざし。現在の《民の声》が宮廷の人数以下になっているか、今回のゲームで逸材や特産物の接収を行っていたら、その国はPCたちの国に反旗を翻す。〔軍事レベル〕で難易度［7+その国の王国レベル+このゲーム中に起こったこのイベントの回数］の判定を行う。判定に成功すると反乱を鎮圧することができる。現在の統治者を死亡させ、新たな統治者として、逸材1名を選ぶこと。その属国に逸材がいない場合は、PCたちの国から逸材1人を送り込むこと。送り込める逸材がいなくなっている場合、その国は滅びる。判定に失敗するとそのNPKは、PCたちの国の属国ではなくなる。
⚁	属国で物資が不足する。〔生活レベル〕で難易度［7+その国の王国レベル+このゲーム中に起こったこのイベントの回数］の判定を行う。判定に成功すると物資の不足を解消でき、特に何も起こらない。判定に失敗すると、その国の王国レベルが1点減少する。
⚂	属国で人材が消耗する。〔文化レベル〕で難易度［7+その国の王国レベル+このゲーム中に起こったこのイベントの回数］の判定を行う。判定に成功すると、D66を振り、生まれ表に照らし合わせる。新たにそのジョブの逸材がその国に加わる。判定に失敗すると、逸材が他国へ流出する。その国の逸材の中からランダムに1名を選び、その国を去る。その国にすでに逸材がいない場合、統治者が去る。新たな統治者として、PCたちの国から逸材1人を送り込むこと。送り込める逸材がいなくなっている場合、その国は滅びる。
⚃	属国で産業が発達する。〔治安レベル〕で難易度［7+その国の王国レベル+このゲーム中に起こったこのイベントの回数］の判定を行う。判定に成功すると特産物が増える。2D6を振り、素材表に照らし合わせる。新たにその素材がその国の特産物に加わる。判定に失敗すると、その国の王国レベルが1点減少する。
⚄	属国が勢力を増す。D66を振り、生まれ表に照らし合わせる。その目のジョブが、その国にいる逸材のジョブと同じだった場合、その国の王国レベルが1上昇する。その結果、その国の王国レベルと自国の王国レベルの差が1以内になった場合、その国はPCたちの属国ではなくなる。
⚅	属国が勢力を増す。2D6を振り、素材表に照らし合わせる。その目の素材が、その国の特産物と同じだった場合、その国の王国レベルが1上昇する。その結果、その国の王国レベルと自国の王国レベルの差が1以内になった場合、その国はPCたちの属国ではなくなる。

使命の引き継ぎ・変更

この追加ルールは、物語の展開上、仲間の使命を引き継ぐためのものである。この追加ルールを採用した場合、自分の使命を達成していないキャラクターが死亡したら、残りの宮廷のメンバーのうちいずれか1人が、その使命を引き継ぐことができる。このとき、使命を受け継ぐキャラクターもまた使命が未達成でなければいけない。

使命の引き継ぎを行うためには、GMと死亡したキャラクターを操るプレイヤー、そして引き継ぐキャラクターのプレイヤーの計3名の承諾が必要である。了承が行われたら、使命を引き継ぐ者は、自分のキャラクターシートの現在の使命を消し、死亡したキャラクターの使命を書き写すこと。

また、物語の展開上自然であれば、自分の使命を変更できることにしてもよいだろう。例えば、ゲームの途中、ミッションが失敗してしまったせいで、そのキャラクターにとって大切なキャラクターが死亡しまったら、そのキャラクターを蘇らせることを新たな使命としてもよいだろう。また、ゲームを続けているうちに、愛着のでてきた敵NPCができてきたら、そのNPCと恋人の人間関係になることを使命にしても、盛り上がるだろう。こうした使命の変更には、GMを含めた参加者全員の了承が必要である。使命のゲーム的条件は、『迷宮キングダム　王国ブック』の背景表や本書にある劇的背景表を参考にして、GMが決定すること。

新たな使命

GMは、すでに使命を達成したキャラクターに対して、2つ目の新たな使命を設定してもよいだろう。新しい『迷宮キングダム』では、ある程度まで王国が育つと、キャラクターのレベルアップは難しくなってくる。そうした王国のキャラクターに対し、報酬として、新たな使命を設定するのだ。

そうした使命は、現在の物語や王国の状況に即したものが望ましいだろう。あくまで報酬としてとらえるなら、ゲーム的には2～3回のセッションでクリアできるものがふさわしい。できれば、他の背景を参考にしながら、ゲーム的、もしくは、物語的に試行錯誤を通じて達成されるようなものを考えてみよう。

逸材の追加効果

逸材は、大変強力な効果を持つが、望んだ逸材を入手するのは難しく、運まかせなところがある。そのため、いまいち〔文化レベル〕を上げあぐねている王国も多いだろう。そこで、すべての逸材に下記の効果を追加する。通常の逸材の効果と同じく、〔文化レベル〕の使用回数の制限に含まれるが、みなさまの王国経営に役立ててほしい。

●逸材の追加効果

（補助）その逸材のジョブの能力値ボーナスに対応した国力の判定を行うとき、サイコロを余分に1つ振ることができる。行為判定のルールに従ってその中から2つの目を選ぶこと

●能力値・国力対応表

〔才覚〕：〔生活レベル〕
〔魅力〕：〔文化レベル〕
〔探索〕：〔治安レベル〕
〔武勇〕：〔軍事レベル〕

1回きりの遊び方

いくら楽しいとはいえ、時間がなかったり、なかなか集まることができないメンバーの場合、キャンペーンを気軽に遊べないことも多いだろう。たしかにキャンペーンは楽しいが、1回きりのゲームとしても『迷宮キングダム』は大変魅力的だ。そこで、より1回きりのゲームを楽しむために、下記のようなレギュレーションを提案したい。

●王国データ

1回きりのゲームでは、王国を成長させる楽しみを味わうことができない。すると、なかなか王国に愛着を持たせるのも難しいかもしれない。1回も『迷宮キングダム』を遊んだことがない人ならともかく、何度も単発ゲームを繰り返すと王国作成の手順が、ただの作業に思えてくる人もいるかもしれないのだ。

そこで、GMは、王国の地理や施設などのデータをあらかじめ用意しておくとよいかもしれない。そして、王国の状況や設定を説明したうえで、キャラクターだけをプレイヤーにつくってもらうのだ。

こうした方が、あらかじめ王国の設定などが分かっている分、より王国の設定にからんだシナリオを作成できるだろう。シナリオで神のお告げを降そうと思ったら、【神殿】が無かった！　なんていう事故も少なくなるはずだ。

●推奨背景

王国データをGMが自作すると、王国設定にからめたシナリオ作成を行うことができると説明した。これは、キャラクターにも同様のことがいえるかもしれない。

1回きりのゲームを行う場合、使命を達成するのは、当然ながら難しい。そこで、シナリオをつくるとき、そのゲームで達成できそうな使命を幾つか選んでおき、それに対応した背景を推奨背景として、プレイヤーに提示するのだ。プレイヤーは、サイコロを振ってランダムに背景を決定する代わりに、自由に推奨背景の中から自分のキャラクターの背景を選ぶことができる。

この方法は、使命とシナリオを絡めるため、うまくいくと大変劇的で、濃密なゲームを楽しむことができる。各キャラクターの立ち位置をあらかじめ想定できるため、細かい状況設定も可能になってくる。しかし、各背景の使命達成をシナリオに仕込む必要があり、その分だけシナリオ作成の難易度は上昇する。『迷宮キングダム』だけでなく、他のRPGも何度か遊んだベテランGMに、お勧めしたい特殊レギュレーションだ。

●背景なしセッション

1回きりのゲームの場合、使命を達成するのは難しい。背景を達成できないと、残念な気分になってしまうプレイヤーもいるだろう。そこで、お手軽に『迷宮キングダム』を楽しみたいと思うGMは、背景を決めず、キャラクター設定はあくまでプレイヤーにおまかせするという方法もありえる。キャラクターを作る時間を短くできるので、コンベンションなど、時間の限られたイベントでゲームを遊ぶ場合などに向いているだろう。

コラム

サンプルキャラクター

次のページから始まるサンプルキャラクターは、本書に収録されたキャンペーンシナリオ『猟奇戦役』を遊ぶためのものである。これらのデータを使用すれば、時間がないときでも、すぐにキャンペーンを始めることができるだろう。ただ、キャラクターの名前や能力値のボーナス、好きなもの、嫌いなものに関しては、プレイヤーが自分で決定して欲しい。また、シナリオには、これらのキャラクターを使った場合の使命達成イベントの処理が書かれている。GMが達成方法を決める使命の処理の仕方の参考にしてみてほしい。

サンプルキャラクター⑪

夢見る冒険王

Adventurous King who Dreams

『いつか見てみたいんだ。
義父さんの言っていた『空』を……』

背景：孤児（背景表 ⚀⚀）

あなたは幼い頃、この国に捨てられた孤児である。優しかった先代の国王に育てられ、あなたはすくすくと成長した。生まれながらにランドメイカーとしての資質に溢れていたあなたは、王国周囲の迷宮を冒険して宝物や怪物の首級を持ち帰っては、大人たちを驚かせていた。あなたは、冒険者としての実力をつけるに従い、いつか自分の本当の故郷と本当の家族を探し出すことを夢見ていた。しかし、育ての親である先王が病の床で、あなたを後継者に指名して以来、あなたは先王に受けた恩を返すため、その夢を心の底に封印した。民たちもあなたを向こう見ずだが、勇気と慈愛に溢れた名君として敬い、平和な日々が過ぎていた。そんなある日、あの列車が王国に訪れたのだ……

使命

異性のキャラクターと恋人の人間関係を結ぶ

サンプルキャラクター②

憂いの女騎士

Woebegone Lady Knight

背景：孤児（背景表 ⚅⚄）

あなたはメトロ汗国でも音に聞こえた有力氏族に生まれた。氏族を率いる女性として恥ずかしくないよう、厳格な父に幼い頃から武芸をたたき込まれて育った。その武術の冴えはどんな男性にもひけをとることなく、きっと将来優れた女将軍になるだろうと噂される毎日だった。しかし、あるとき別の氏族の謀略にあい、あなたの父は氏族の長を毒殺した疑いをかけられ、処刑されてしまう。あなたの処遇は氏族内でも問題となり、ゴッドドラゴンという氏族の中でも弱小汗のもとへ預けられた。彼とその一族はあなたを暖かく迎え入れてくれたが、武人として育ったあなたには、謀反者の子供という不名誉な人生を素直に歩むことはできなかった。あなたは、いつの日にか父の汚名を晴らすことを誓い、ゴッドドラゴン汗とともに列車の旅を続けていた。

使命

自分の潔白を証明する

「父上をふぬけと
侮るのであれば、
そのふぬけに習った
この一撃、見事受けてみるがいい」

夢見る冒険王

クラスとジョブ

国王　冒険者

能力値（残りボーナス1点）

〔才覚〕0　〔魅力〕1　〔探索〕4　〔武勇〕5

修得スキル

【勅命】【名声】

所持アイテム

【だんびら】【盾】【甲冑】【衣装】【旗】【地図】

「夢見る冒険王」は、攻防のバランスのとれた戦闘キャラクターだ。迷宮の中では、使命を達成するためできるだけ〔魅力〕で休憩を行おう。〔魅力〕の低さは【衣装】でカバー。誰かが《希望》を使ったら、【勅命】を使うのを忘れずに！

SKILL　スキル／クラス

勅命（ちょくめい）/ Royal Command

タイプ 割り込み　対象 単体

判定 なし

自分以外の誰かが、《希望》を消費したときに割り込んで使用できる。自分の《HP》1点を消費する。そのとき、1点余分に《希望》を使ったものとして扱う。この効果は累積しない

「みなのもの、抜刀を許す!　全軍進軍!」若き女王の声が高らかに響く。その場にいる宮廷の者、率いられる配下たちと、国許で待つ民に至るまで、すべての国民がその声に鼓舞される。彼女こそ我らの主なのだという誉れに意気をあげる

S-C001　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL　スキル／ジョブ

名声（めいせい）/ Fame

タイプ 常駐　対象 自分

判定 なし

自分の攻撃の結果、自分のレベルより高いレベルのキャラクターの《HP》を0以下にすると、《民の声》を1点獲得する。この効果は、1回の戦闘で1度しか使用できない

百万迷宮において、ランドメイカーとは支配者にして冒険者でなければならない。民は王たちを英雄視し、偉業を求めているのだ。民の声に答えるためにも、時には無謀と思える戦いに赴き、冒険することも必要なのだ

S-J018　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM　アイテム／武具

だんびら / Blade

価格 1

タイプ 装備

対象 自分

判定 なし

素材 牙・鉄

レベル ■0LV □1LV □2LV □3LV □4LV □5LV □6LV □7LV □8LV □9LV □10LV

白兵戦用武器　射程:0　威力:1D6

このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、威力が1点上昇する

刃のついた武器全般。いわゆる「剣」を表す。最もポピュラーな白兵戦武器で、射程は短いが、安価で大ダメージを与えることができるのがその魅力。あらゆる武器を使いこなす騎士や武人たるもの、だんびらの1本は装備しておきたい。ブロードソードやカタナのように刃がついた武器全般を表しており、フランベルジュ、青龍刀、ククリ、ファルシオン、レイピア、シミターなどもこれに含まれる

I-001　迷宮キングダム

ITEM　アイテム／武具

盾（たて）/ Buckler

価格 1

タイプ 装備

対象 自分

判定 なし

素材 鉄・革

レベル ■0LV □1LV □2LV □3LV □4LV □5LV □6LV □7LV □8LV □9LV □10LV

このアイテムを装備しているキャラクターは、《回避値》が1点上昇する（累積不可）。ただし、装備するのにスロットを2つ使用するような白兵戦用武器、もしくは射撃戦用武器を装備していると、その効果は失われる。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、上昇する《回避値》が1点増える

大盾が部隊全体を護るのに対し、通常の盾は、個人を護るためのものである。大剣など、巨大な武器と一緒に扱うには向かないが、二刀流には問題ないようだ

I-004　迷宮キングダム

ITEM　アイテム／武具

甲冑（かっちゅう）/ Armor

価格 2

タイプ 装備

対象 自分

判定 なし

素材 革・鉄

レベル ■0LV □1LV □2LV □3LV □4LV □5LV □6LV □7LV □8LV □9LV □10LV

装備しているキャラクターがダメージを受けたとき、ダメージを1点減少する（累積不可、1未満にならない）。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、減少できるダメージが1点上がる

敵の攻撃から自分の命を守る鎧。重ね着もできるが、相当にかさばるため、その状態で探索を続けるのは至難の業だろう。前線に立つ戦士なら、やはり鎧を強化したいが、武器や乗騎も持っておきたいところ。どの程度鎧を着こむかは、騎士たち共通の悩みと言えるだろう。彼らにとって質のよい鎧は羨望の的である

I-008　迷宮キングダム

ITEM　アイテム／生活

衣装（いしょう）/ Costume

価格 5

タイプ 装備

対象 自分

判定 なし

素材 革・衣料

レベル なし

このアイテムを装備している者が〔魅力〕の行為判定を行う場合、3D6を振り、その中から高い2つを選んで、達成値を算出することができる

素敵な服。普段着とは違って、ちょっとおめかしする時に着る。探索の途中に、もしかすると、別の王国を訪ねることがあるかもしれない。そんなとき、ランドメイカーとして恥ずかしくない服を着ておくのも重要だ。ふわふわのマント、セクシーなペチコート、ダンディな帽子、流行のかつら……などなど、このアイテムを購入した場合、それがどんな外見かを設定しておこう

I-026　迷宮キングダム

ITEM　アイテム／探索

旗（はた）/ Flag

価格 1

タイプ 装備

対象 宮廷

判定 なし

素材 木・衣料

レベル なし

このアイテムを装備しているキャラクターを含む宮廷は、ランダムエンカウント発生チェックのとき、宮廷の人数が1人少ないものとして扱うことができる。この効果は、累積しない

風の吹きにくい迷宮内では、旗をはためかせるのも決して楽なことではない。国旗はかさばるし、国の象徴として汚すわけにもいかず、武器として戦闘に使っても、大した威力はない。そんな自国の旗を翻すということは、自分たちが国の総意によってこの迷宮を征服するという意志の表明だ。その決意は迫力となり、彷徨う怪物たちを威圧し、襲いかかることをためらわせるのだ

I-046　迷宮キングダム

ITEM　アイテム／探索

地図（ちず）/ Map

価格 6

タイプ 補助

対象 宮廷

判定 なし

素材 情報×10

レベル なし

部屋1個を指定する。その部屋の、シナリオ上指定されたモンスターの数と種類、データが全て分かる。また、シナリオ上指定されたトラップの数も分かる。一度使うと、このアイテムはなくなる

百万迷宮は未だに迷宮化を繰り返しており、常に変動し続けている。だからこそ、赴く迷宮の内部をあらかじめ調べておくことが重要になる。確実な情報を得るためには、犠牲が不可欠だ。作り上げられた地図が貴重かつ効果的であるのは当然だ。そして、最新の情報の寿命が短いものであるということも忘れてはならないのだ

I-057　迷宮キングダム

サンプルキャラクター③

宮廷のお目付役

Chaperon of the Court

背景：血のつながり（背景表 ⚀⚅）

あなたには、弟妹同然に育った幼なじみがいる。小さい頃からいつもトラブルばかりを引き起こしては、あなたに迷惑をかけていた幼なじみだった。いつも幼なじみの後始末をしていたせいか、いつのまにか民の中にもあなたのもとに面倒ごとを持ち込む者が現れ始めた。あなたは精一杯頑張ったが、どんなトラブルも解決できるほど万能ではなかった。怪我や病に倒れる民の最期を看取り続けたあなたは科学を学び、医術を身につけようと決心した。修業の日々を過ごしたせいで、恋や青春を楽しむヒマはなかった。年の割には老けているなんてこともいわれるが、幼なじみの笑顔を見ていると、こんな役回りも悪くはない。あなたは、そんな風に思いながら、宮廷のお目付役としての毎日を過ごしていた。

使命

宮廷の中から好きなキャラクター1人を選び、そのキャラクターの使命が達成される

憂いの女騎士

クラスとジョブ

騎士　武人

能力値（残りボーナス1点）

〔才覚〕1　〔魅力〕2　〔探索〕2　〔武勇〕5

修得スキル

【武勲】【剣劇】

所持アイテム

【だんびら】【甲冑】【大剣】【籠手】【乗騎】
【ポーション】

「憂いの女騎士」は、攻撃に特化した戦闘キャラクターだ。〔回避値〕が低い敵が現れたときは、【大剣】の効果を積極的に使って威力の増強をはかろう。【武勲】は、《HP》の高そうなモンスターを指定するのが望ましいぞ。

SKILL　スキル／クラス

武勲（ぶくん）/ Deed of Arms

タイプ 常駐　**対象** 自分
判定 なし

戦闘が始まったとき、特定の重要NPC、もしくはモンスター1体を指定する。その戦闘の間、そのキャラクターを攻撃するとき、使用する武器の威力が1D6点上昇する。指定したキャラクターが死亡するか、行動不能になると、新たなキャラクターを指定できる

雄々しき叫びをあげながら、騎士の剣が牛頭の胸板を薙ぐ。白光が走り、怪物は真っ二つに切り裂かれた

S-C007　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL　スキル／ジョブ

剣劇（けんげき）/ Blade Opera

タイプ 補助　**対象** 自分
判定 なし

攻撃に組み合わせて使用する。《希望》1点を消費して、このキャラクターがいるエリアのキャラクターを自分の〔武勇〕の値まで選び、命中判定を行う。そのキャラクターの回避値と命中判定の達成値を比べ、回避値が達成値以下の者全員に攻撃が命中する

近寄る敵をなぎ倒す絶技。敵を一箇所におびき寄せ、武人の剣劇で一網打尽にするのが、迷宮における合戦の定石だ

S-J008　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM　アイテム／武具

価格 1
タイプ 装備
対象 自分
判定 なし
素材 牙・鉄
レベル ■0Lv □1Lv □2Lv □3Lv □4Lv □5Lv □6Lv □7Lv □8Lv □9Lv □10Lv

だんびら / Blade

白兵戦用武器　射程:0　威力:1D6
このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、威力が1点上昇する

刃のついた武器全般。いわゆる「剣」を表す。最もポピュラーな白兵戦武器で、射程は短いが、安価で大ダメージを与えることができるのがその魅力。あらゆる武器を使いこなす騎士や武人たるもの、だんびらの1本は装備しておきたい。ブロードソードやカタナのように刃がついた武器全般を表しており、フランベルジュ、青龍刀、ククリ、ファルシオン、レイピア、シミターなどもこれに含まれる

I-001　迷宮キングダム

ITEM　アイテム／武具

価格 2
タイプ 装備
対象 自分
判定 なし
素材 革・鉄
レベル ■0Lv □1Lv □2Lv □3Lv □4Lv □5Lv □6Lv □7Lv □8Lv □9Lv □10Lv

甲冑（かっちゅう）/ Armor

装備しているキャラクターがダメージを受けたとき、ダメージを1点減少する（累積不可、1未満にならない）。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、減少できるダメージが1点上がる

敵の攻撃から自分の命を守る鎧。重ね着もできるが、相当にかさばるため、その状態で探索を続けるのは至難の業だろう。前線に立つ戦士なら、やはり鎧を強化したいが、武器や乗騎も持っておきたいところ。どの程度鎧を着こむかは、騎士たち共通の悩みと言えるだろう。彼らにとって質のよい鎧は羨望の的である

I-008　迷宮キングダム

ITEM　アイテム／武具

価格 4
タイプ 装備
対象 自分
判定 なし
素材 鉄×3・牙×3
レベル ■0Lv □1Lv □2Lv □3Lv □4Lv □5Lv □6Lv □7Lv □8Lv □9Lv □10Lv

大剣（たいけん）/ Great Sword

白兵戦用武器　射程:0　威力:1D6
このアイテムは、装備するのにアイテムスロットを2つ分使用する。この武器を使って命中判定を行う場合、サイコロを振る前に自分の〔武勇〕の値の範囲で、好きなだけ威力を上昇させることができる。ただし、上昇させた値と同じだけ、命中判定の達成値が減少する。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、威力が1点上昇する

鋼の塊を思わせる巨大な剣。この剣より繰り出される一撃はすさまじいが、外れる可能性も高い

I-012　迷宮キングダム

ITEM　アイテム／武具

価格 3
タイプ 装備
対象 自分
判定 なし
素材 鉄×2
レベル ■0Lv □1Lv □2Lv □3Lv □4Lv □5Lv □6Lv □7Lv □8Lv □9Lv □10Lv

籠手（こて）/ Gauntlet

装備しているキャラクターがダメージを受けたとき、ダメージを1点減少することができる（1未満にはならない）。また、自分の装備している白兵戦用武器の威力が1点上昇する。この効果は累積しない。このアイテムは、アイテムスロットを2つ分使用するアイテムを装備している場合、そのスロットに装備することができる。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、上昇する威力が1点上昇する

戦闘時に、敵の斬撃から腕を護る防具。甲冑の一部であるが通常のミトンタイプと異なり、ダイナマイト騎士団で採用される五指タイプの特別製である

I-061　迷宮キングダム

ITEM　アイテム／回復

価格 3
タイプ 本文参照
対象 単体
判定 なし
素材 魔素×5
レベル ■0Lv □1Lv □2Lv □3Lv □4Lv □5Lv □6Lv □7Lv □8Lv □9Lv □10Lv

ポーション / Potion

基本的にいつでも使用できる。誰かがダメージを受けたときに、割り込んで使用することもできる。好きなキャラクター1体の《HP》を1D6点回復する。一度使うと、このアイテムはなくなる。このアイテムのレベルは0である。レベルが1上がるたびに、回復する値が1点上昇する

魔法の薬。経口しなくても、液体状の薬を傷口に塗布するだけで、高い効果を発揮する。絶妙のタイミングで使用すれば、本来死亡するような事態も、なんとか回避することができる。特に他人に対して使用できるのが大きい。迷宮探索における必須アイテムの一つだろう

I-039　迷宮キングダム

ITEM　アイテム／探索

価格 4
タイプ 装備
対象 自分
判定 なし
素材 《民》となったモンスター
レベル なし

乗騎（じょうき）/ Ride

このアイテムを装備しているキャラクターは、戦闘中の移動の際、1マス追加で移動できるようになる。ただし、特殊移動はこれに含まない。この効果は累積しない

ウマトカゲを代表として、渡り魚や雪うさぎなど、百万迷宮にはランドメイカーの機動力を跳ね上げる、様々な乗騎が存在する。宮廷全員が所持している必要はないかもしれないが、宮廷の戦陣から敵本陣に向かって駆け抜けたいと思うなら、いかなる弱小国家であろうとも、是非買っておきたいもののひとつだ。敵が接近するのを待っている間にも、宮廷の命は削れていく

I-054　迷宮キングダム

サンプルキャラクター④

神に捧げられし華

Consecrated Beauty

「ね、わたしね。わたしだって、やればできるってこと分かりました？」

背景：肉体的魅力（劇的背景表 ⚅⚄）

あなたは王国周囲では知らぬ者なき美貌の持ち主だ。小さな頃から、その美貌ゆえにかわいがられ、ちやほやされて育ったものだ。しかし、そんなあなたになびかなかった者たちがいた。それが、幼き頃の他のランドメイカーたちである。あなたは、初めて出会う自分の思い通りにならない存在にとまどい、反発したが、最終的には彼らに惹かれるようになった。彼らと共に青春時代を過ごし、あなたの美しさはますます磨かれていった。その美貌の噂は、周囲の王国を駆けめぐり、あなたを后に欲しいという者たちが現れた。もう少し彼らと一緒にいたいと思ったあなたは、一石二鳥の方法を思いついた。神に身を捧げれば鬱陶しい求婚者も断れるし、宮廷の彼らとも一緒にいることができるというわけだ。ただ、民の中には、あなたの虫のいい考えに納得できかねる者たちも多くいた。

使命

自分の本当の力を民に認めさせる

宮廷のお目付役

クラスとジョブ

大臣　医者

能力値（残りボーナス1点）

〔才覚〕5　〔魅力〕2　〔探索〕1　〔武勇〕2

修得スキル

【救出】【軍医】

所持アイテム

【ダガー】【住民台帳】【携帯電話】【担架】【ポーション】【救急箱】

「宮廷のお目付役」は、王国の重要な資産である《民》を増やす（もしくは、減少を最小限にとどめる）キャラクターだ。王国を成長させるためにも、迷宮内では【救出】や【軍医】のスキルをこまめに使っていこう。

SKILL　スキル／クラス

救出（きゅうしゅつ）/ Salvage

タイプ 計画　対象 宮廷

判定 〔才覚〕／11

迷宮フェイズに《希望》1点を消費して、上記の判定を行う。成功すると、[自分の《配下》の数×1/5]人の《民》を獲得できる。獲得した《民》は自由に編成することができる

民が増えるということは、小王国の趨勢を決める、重要なできごとだ。優れた大臣たる者、つねに目をくばり、新たなる民の獲得の機会を見逃さないようにしよう。迷宮を行く者たちは、自らの故郷となるべき場所をさがしている

S-C018　迷宮キングダム　Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL　スキル／ジョブ

軍医（ぐんい）/ Field Doctor

タイプ 割り込み　対象 宮廷

判定 なし

戦闘が終了したときに割り込んで使用できる。《希望》を1点消費する。その戦闘で消費された《配下》を1D6人回復できる

民の多くは、ランドメイカーに比べれば、遥かに貧弱な存在だ。怪物と戦えば、ちょっとした怪我で士気を喪失して動けなくなることも多い。軍医の仕事は、そんな使い物にならなくなった民を再び動けるようにすることである

S-J005　迷宮キングダム　Illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM　アイテム／武具

価格 1

タイプ 装備

対象 自分

判定 なし

素材 鉄

レベル ■0Lv □1Lv □2Lv □3Lv □4Lv □5Lv □6Lv □7Lv □8Lv □9Lv □10Lv

ダガー / Dagger

白兵戦用武器　射程:0　威力:2

この武器を使って命中判定を行うとき、サイコロの目の合計が11以上で絶対成功となる。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、威力が1点上昇する

「無駄です」迷宮の支配者が言う。その前に立つ少女の手には短剣のみがある。「私の《HP》はまだ8は残っています。短剣なんかじゃ、倒すのに4ラウンドかかります。12分の1の確率でクリティカルしますが、それにかけますか？」ぶっちゃけトークに少女は答える。「その通りよ！」

I-002　迷宮キングダム

ITEM　アイテム／生活

価格 2

タイプ 計画

対象 宮廷

判定 〔才覚〕／11

素材 情報×10

レベル なし

住民台帳（じゅうみんだいちょう）/ ResidentLibrary

このアイテムは大臣しか使用できない。《希望》1点を消費して、上記の判定に成功すると、迷宮に連れてきている《配下》を、宮廷の中で、好きなように再配分することができる

小王国で何かあれば、国民の力を結集して、事に当たるのが当たり前だ。しかし、万全の体勢ならいざしらず、急なアクシデントには、力を合わせることも難しい。そういときこそ、自国に対する理解が役に立つのだ。住民台帳を開けば、自分たちの国に、どんな人物がいたかを思い出させてくれるだろう

I-023　迷宮キングダム

ITEM　アイテム／生活

価格 4

タイプ 補助

対象 自分

判定 なし

素材 機械×5

レベル ■0Lv □1Lv □2Lv □3Lv □4Lv □5Lv □6Lv □7Lv □8Lv □9Lv □10Lv

携帯電話（けいたいでんわ）/ Handy Phone

情報収集を行うときの指揮判定のときに使用できる。判定の達成値を1点上昇させることができる。このアイテムのレベルは0である。レベルが1上がるたびに、上昇する達成値が1点増える

手のひらに収まる程の大きさで、遠隔地との会話を可能にする不思議な道具。機能的な差はないが、二つ折り型と呼ばれる真ん中で折れるものと、ストレート型と呼ばれる棒状のものの二種類に大別されている。先端に紐をつけ、紐の先に飾りをつけるのが作法とされる。飾りの意匠にどれだけ凝れるかは、王族のステータスに関わる重要事だ

I-024　迷宮キングダム

ITEM　アイテム／回復

価格 1

タイプ 装備

対象 宮廷

判定 〔文化レベル〕／10

素材 木×2・衣料×5

レベル ■0Lv □1Lv □2Lv □3Lv □4Lv □5Lv □6Lv □7Lv □8Lv □9Lv □10Lv

担架（たんか）/ Stretcher

王国に帰還し、終了フェイズ開始時に、上記の判定を行う。成功すると、そのゲームで消費した《配下》1D6人を回復する。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、回復する《配下》の数が1点上昇する

迷宮に同行し、その役割を果たした配下たちは倒れゆく。だが、すぐに死んでしまったり、国を去ってしまうわけではない。瀕死の彼らを国許で癒すために、この担架を用意しておこう。キミのため、国のために命をかけてくれた者たちのことを簡単に見捨ててはいけない。民あってこそのランドメイカー、民あってこその国なのだから

I-034　迷宮キングダム

ITEM　アイテム／回復

価格 3

タイプ 本文参照

対象 単体

判定 なし

素材 魔素×5

レベル ■0Lv □1Lv □2Lv □3Lv □4Lv □5Lv □6Lv □7Lv □8Lv □9Lv □10Lv

ポーション / Potion

基本的にいつでも使用できる。誰かがダメージを受けたときに、割り込んで使用することもできる。好きなキャラクター1体の《HP》を1D6点回復する。一度使うと、このアイテムはなくなる。このアイテムのレベルは0である。レベルが1上がるたびに、回復する値が1点上昇する

魔法の薬。経口しなくても、液体状の薬を傷口に塗布するだけで、高い効果を発揮する。絶妙のタイミングで使用すれば、本来死亡するような事態も、なんとか回避することができる。特に他人に対して使用できるのが大きい。迷宮探索における必須アイテムの一つだろう

I-039　迷宮キングダム

ITEM　アイテム／回復

価格 4

タイプ 計画

対象 単体

判定 〔才覚〕／9

素材 木・衣料・魔素・情報

レベル ■0Lv □1Lv □2Lv □3Lv □4Lv □5Lv □6Lv □7Lv □8Lv □9Lv □10Lv

救急箱（きゅうきゅうばこ）/ Trauma Kit

上記の判定に成功すると、自分以外の誰かの《HP》を2点回復することができる。このアイテムのレベルは0である。レベルが1上がるたびに、回復する値が1点上昇する

応急手当に必要な包帯や消毒液など、さまざまな簡易医療道具が入っている小箱。中には、二面人の尺骨やカボチャ頭のしっぽなど、何に使うか分からないものまで混じっている。決定的な治療を行うことはできないが、自然な回復を促進させることができる。他の回復アイテムと違って、使用しても無くならないのが、ポイントだ

I-040　迷宮キングダム

サンプルキャラクター⑤

Old Ninja of Hidden Maze

迷隠れ(まよいがくれ)の枯乱破(かれらっぱ)

「おいおい小童ども。いいから俺の後ろに隠れてな」

背景：賞金首（劇的背景表 ⚃⚄）

迷隠れは、特定の王国には仕えず、任務ごとに契約を結んでニンジャを派遣するフリーのニンジャ軍団だ。あなたは、そんな迷隠れの里に生まれた才気みなぎる若手ニンジャだった。契約によって様々な任務をこなすうちに、あなたは自分のためにその能力を使いたくなっていた。あなたは里の掟を破って、自らのためにそのワザを使い、知らぬ者なき大怪盗として列強や小王国から様々な宝物や美姫を奪いまくった。我が世の春だった。しかし、あるときあなたはヘマをやらかし、ある小王国に逃げ込んだ。王はあなたをかくまい、迷隠れの里と話をつけて、あなたの身柄をひきとった。先王は、この国に何かあったとき、この国の者たちを助けてやってほしいとあなたに頼んだ。あなたに財宝を盗まれたものの中には、あなたに懸賞金をかけた者もいたが、時がすべてを風化させた。今や、あなたが迷隠れのニンジャだったことを知る者はいない。

使命

あなたに懸賞金をかけた狂的科学者を倒す

神に捧げられし華

クラスとジョブ
神官　召喚師

能力値（残りボーナス1点）
〔才覚〕2　〔魅力〕5　〔探索〕2　〔武勇〕1

修得スキル
【信仰】【小転移】【美形】

所持アイテム
【石弓】【戦鎚】【召喚鍵】【お酒】【ポーション】

「神に捧げられし華」は、重要な回復係だ。宮廷の《HP》回復はあなたの腕にかかっている。常に《希望》が尽きないように気をつけよう。《気力》がなくなったら【お酒】を飲もう。時間を稼ぎたいときは、敵を【小転移】するのも効果的だ。

SKILL　スキル／クラス

信仰（しんこう）/ Faith

タイプ 支援　対象 宮廷
判定 〔魅力〕／10

《希望》1点を消費して、上記の判定を行う。成功すると、宮廷全体の《HP》が、[その達成値－10＋自分の《配下》の数×1/5]点だけ回復する。

わずかな希望を増幅し、全体回復という高位奇跡を実現する一種の儀式魔法。神官1人だけでは、その力も微々たるものだが、聖句や聖歌を用いて、大勢の信者の心を一つに束ねれば、より強力な「祈り」を紡ぎ出すことも可能となる

S-C021　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL　スキル／ジョブ

小転移（しょうてんい）/ Minor Shift

タイプ 支援　対象 単体
判定 〔魅力〕／対象のレベル+7

戦闘中、好きなキャラクターを1体選ぶ。《希望》1点を消費して、上記の判定に成功すると、そのキャラクターを好きなエリアに移動させることができる。このスキルは召喚スキルとしても扱う

移動体系術である召喚スキルの基本中の基本ワザ。生命体1体をほんの少しの距離だけテレポートさせる術である。合戦で味方を直接敵本陣に送り込んだり、敵を呼び寄せたりするなど、奇襲にはうってつけの術だ

S-J003　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL　スキル／一般

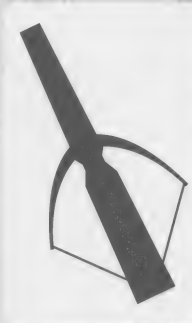
美形（びけい）/ Beauty

タイプ 割り込み　対象 自分
判定 〔魅力〕／9

自分がバッドステータスを受けたときに割り込んで使用できる。上記の判定に成功すると、そのバッドステータスを無効にできる

美しき者が醜態をさらすなど、あってはならない。それは信念だ。自らが美しいと自覚している者は、その信念を力に変えることさえできる。美しい者は眠らないし、毒も効かないし、太ったり、愚かになったりも絶対しない!

S-007　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM　アイテム／武具

価格 2
タイプ 装備
対象 自分
判定 なし
素材 木
レベル ■0Lv □1Lv □2Lv □3Lv □4Lv □5Lv □6Lv □7Lv □8Lv □9Lv □10Lv

石弓（いしゆみ）/ Crossbow

射撃戦用武器　射程:2　威力:2
複数のキャラクターがいるエリアの目標に対し命中判定が成功した場合、ランダムにそのエリア内にいるキャラクター1体を選び、そのキャラクターがダメージを受ける。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、威力が1点上昇し、命中判定の達成値が1点上昇する

比較的安価な射撃戦用武器。当初はそれほど強力な武器ではないが、強化することにより、命中精度が上がるのが特徴。アルバレストやクレインクィン、ドキュウなどが一般的だが、いまだに通常の弓を好む部族などもいる

I-007　迷宮キングダム

ITEM　アイテム／武具

価格 3
タイプ 装備
対象 自分
判定 なし
素材 鉄
レベル ■0Lv □1Lv □2Lv □3Lv □4Lv □5Lv □6Lv □7Lv □8Lv □9Lv □10Lv

戦鎚（いくさづち）/ War Hammer

白兵戦用武器　射程:0　威力:3
この武器を使って命中判定に成功した場合、攻撃目標の【外皮】、【甲冑】、【ヨロイ】を無効化してダメージを与えることができる。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、威力が1点上昇する

力任せになぐりつける撲殺兵器。混沌と戦う偉大な皇帝が愛用した神聖な武器としても有名。メイスやモール、モーニングスター、ごーごーボールなど、そのバリエーションは様々。【外皮】をぬけるので、これがあれば、【星剣】いらずかといえばさにあらず。射程が短いのが玉に瑕だ

I-008　迷宮キングダム

ITEM　アイテム／生活

価格 5
タイプ 補助
対象 自分
判定 なし
素材 鉄×5・魔素×5
レベル ■0Lv □1Lv □2Lv □3Lv □4Lv □5Lv □6Lv □7Lv □8Lv □9Lv □10Lv

召喚鍵（しょうかんかぎ）/ Unchain

召喚スキルを使用するとき、判定が必要なとき組み合わせて使用できる。その判定の達成値を1D6点上昇できる。この効果は累積しない。このアイテムは、1回のゲームで1度しか使用できない。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、1回のゲームで使用できる回数が1回上昇する

星灯りの時代――14世紀中期に千年王朝の魔道師、ユゴス師によって開発された召喚補助具。召喚対象の自我(アートマン)を解放し、迷宮との同一化を促進することができる。基本的には初級者用の補助具であるが、大天使召喚などの、より高位の大呪を成功させるためにも使われる。

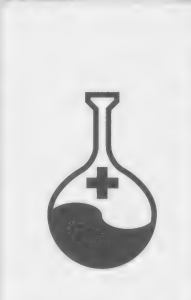
I-064　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM　アイテム／回復

価格 2
タイプ 支援
対象 自分
判定 なし
素材 木
レベル ■0Lv □1Lv □2Lv □3Lv □4Lv □5Lv □6Lv □7Lv □8Lv □9Lv □10Lv

お酒（さけ）/ Drink

自分の《気力》を1点回復する。一度使うと、このアイテムはなくなる。このアイテムのレベルは0である。レベルが1上がるたびに、回復する《気力》の値が1点上昇する

活力を沸かせる飲み物。それがお酒である。日々暗いムードに覆われた百万迷宮の生活には不可欠なものであり、その種類も様々である。農地がある国なら、米や麦を醸造・蒸留した一般的な酒が見られるが、茸を発酵させた茸酒や怪物の体液を濾過した怪物酒などの珍味が愛好されていたりする。人類の酒に対する業は深い

I-037　迷宮キングダム

ITEM　アイテム／回復

価格 3
タイプ 本文参照
対象 単体
判定 なし
素材 魔素×5
レベル ■0Lv □1Lv □2Lv □3Lv □4Lv □5Lv □6Lv □7Lv □8Lv □9Lv □10Lv

ポーション / Potion

基本的にいつでも使用できる。誰かがダメージを受けたときに、割り込んで使用することもできる。好きなキャラクター1体の《HP》を1D6点回復する。一度使うと、このアイテムはなくなる。このアイテムのレベルは0である。レベルが1上がるたびに、回復する値が1点上昇する

魔法の薬。経口しなくても、液体状の薬を傷口に塗布するだけで、高い効果を発揮する。絶妙のタイミングで使用すれば、本来死亡するような事態も、なんとか回避することができる。特に他人に対して使用できるのが大きい。迷宮探索における必須アイテムの一つだろう

I-039　迷宮キングダム

サンプルキャラクター⑥

「はいはーい。今度は、どこの迷宮をお掃除するですか?」

星のお手伝いさん

Star Helper

背景:鬼の血(劇的背景表 ⚂⚀)

あなたは山羊頭の血をひいている。その血筋ゆえに幼いころはいじめられ、迫害された。友達といえば、あなたをなぐさめてくれる星たちだけだった。そんなとき、今の王様があなたに手をさしのべてくれた。あなたは大臣のように賢くもなく、騎士のように強くもない。しかし、幼い頃に手をさしのべてくれた国王にむくいたい一心でがんばり、宮廷の一員になることができた。今、あなたの周りには、心強い仲間と、あなたを慕う大勢の民がいる。なんて幸せなんだろう、と思う。ただ、少しだけ贅沢を言うならば、同じ角を持つ仲間がいればもっと幸せだろうにな、と思っている。

使命

【山羊頭】を30レベル分(8体)、自国の《民》にする

迷隠れの枯乱破

クラスとジョブ
ニンジャ／盗賊

能力値（残りボーナス1点）
〔才覚〕1 〔魅力〕2 〔探索〕5 〔武勇〕2

修得スキル
【攪乱】【神の指】

所持アイテム
【ダガー】【手裏剣】【爆弾】【お弁当】【星の欠片】【悪名】

「迷隠れの枯乱破」は、様々な妨害から宮廷を護るキャラクターだ。「愚か」な怪物が相手の場合は、高い《回避値》と【悪名】を活かして前線を護れ。攻撃が集中しそうな仲間には、【攪乱】を使ってダメージを減少しよう。

SKILL スキル／クラス

攪乱（かくらん）/ Disrupt

タイプ 割り込み 対象 単体
判定 なし

自分以外の誰かがダメージを受けたときに割り込んで使用できる。《希望》1点を消費する。[1D6+対象に対する《好意》]点だけ、そのサイクルの間そのダメージを減少させる（1未満にはならない）

ぽん！ と音だけは派手に煙り玉が炸裂する。それは赤頭巾になんのダメージも与えはしなかったが、騎士に振りおろされようとしていただんびらの威力を削ぎはした

S-C027 迷宮キングダム illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL スキル／ジョブ

神の指（かみのゆび）/ Five Finger

タイプ 割り込み 対象 単体
判定 〔探索〕／トラップのレベル+9

宮廷の誰かがトラップの対象となったとき割り込んで使用できる。《希望》1点を消費して、上記の判定を行う。成功したら、そのサイクルの間、そのトラップの効果を無効化できる

どこかのマヌケが罠を発動させてしまった！ その尻ぬぐいをするのは、盗賊たるあなたの役目。瞬きするよりも早く、罠を取り除く、指先の魔術師の出番だ

S-J020 迷宮キングダム illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM アイテム／武具

価格 1
タイプ 装備
対象 自分
判定 なし
素材 鉄
レベル ■0Lv □1Lv □2Lv □3Lv □4Lv □5Lv □6Lv □7Lv □8Lv □9Lv □10Lv

ダガー / Dagger

白兵戦用武器　射程:0　威力:2
この武器を使って命中判定を行うとき、サイコロの目の合計が11以上で絶対成功となる。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、威力が1点上昇する

「無駄です」迷宮の支配者が言う。その前に立つ少女の手には短剣のみがある。「私の《HP》はまだ8は残っています。短剣なんかじゃ、倒すのに4ラウンドかかります。12分の1の確率でクリティカルしますが、それにかけますか？」ぶっちゃけトークに少女は答える。「その通りよ！」

I-002 迷宮キングダム

ITEM アイテム／武具

価格 2
タイプ 装備
対象 自分
判定 なし
素材 鉄×10
レベル ■0Lv □1Lv □2Lv □3Lv □4Lv □5Lv □6Lv □7Lv □8Lv □9Lv □10Lv

手裏剣（しゅりけん）/ Shuriken

白兵戦用武器　射程:0　威力:1D6−1
このアイテムはニンジャしか装備できない。この武器は射撃戦用武器としても使用することができる。その場合、この武器の射程は2となる。また、この武器を装備していると、トラップの解除の判定の達成値が1点上昇する。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、威力が1点上昇する

ニンジャの操る特殊な武器。接近戦でも射撃戦でも使用することができる。また、アンチトラップブレードとしても使え、様々なカラクリを無効化することができる

I-006 迷宮キングダム

ITEM アイテム／武具

価格 3
タイプ 装備
対象 自分
判定 なし
素材 火薬×5
レベル ■0Lv □1Lv □2Lv □3Lv □4Lv □5Lv □6Lv □7Lv □8Lv □9Lv □10Lv

爆弾（ばくだん）/ Bomb

射撃戦用武器　射程:1　威力:1D6
攻撃が命中すると、そのエリアにいるキャラクター全員に威力と等しいダメージを与える。一度使うと、このアイテムはなくなる。このアイテムのレベルは0である。レベルが1上がるたびに、威力が1点上昇する

火薬を充填した爆発物。場合によっては、古くぎや砂利、ガラスの破片などまで充填されている。手榴弾のように投げて使用し、投下された周辺の人員を、敵味方関係なく爆殺する。運用は難しいが、使うタイミングを間違えなければ、これほど強力な武器もない

I-010 迷宮キングダム

ITEM アイテム／回復

価格 1
タイプ 計画
対象 宮廷
判定 なし
素材 肉×宮廷の人数
レベル ■0Lv □1Lv □2Lv □3Lv □4Lv □5Lv □6Lv □7Lv □8Lv □9Lv □10Lv

お弁当（べんとう）/ Luncheon

宮廷全員の《HP》を1点回復する。一度使うと、このアイテムはなくなる。このアイテムのレベルは0である。レベルが1上がるたびに、回復する値が1点上昇する

おにぎりやサンドイッチなど、迷宮内で食べやすいように詰められた軽食。食事やお茶の時間などになると広げられて、ランドメイカーみんなで食べるのが冒険のセオリー。ちょっとした遠足気分が味わえる。1ターンに1回は、食事をとらないと、お腹がすいてヒドイことに……？

I-031 迷宮キングダム

ITEM アイテム／探索

価格 2
タイプ 装備
対象 宮廷
判定 なし
素材 鉄・魔素
レベル ■0Lv □1Lv □2Lv □3Lv □4Lv □5Lv □6Lv □7Lv □8Lv □9Lv □10Lv

星の欠片（ほしのかけら）/ Blad of Star

光量1
戦闘中、このアイテムを装備しているキャラクターのいるエリアから、前後1エリアに光を発することができる。このアイテムのレベルは0である。レベルが1上がるたびに、光量が1点上がる（光を発するエリアが前後に1マスずつ伸びる）

星の欠片とは、小さな星の総称である。砕けても星は輝きを失わない。いつかまた大きく育つ日を待ちながら、ランドメイカーたちの手の中で輝き続ける

I-048 迷宮キングダム

ITEM レアアイテム／一般

価格 （1）
タイプ 補助
対象 自分
判定 なし
素材 情報×10
レベル なし

悪名（あくみょう）/ Bad Name

戦闘中に使用できる。性格が「愚か」、「堅実」のモンスターは、射程内に【悪名】を使ったキャラクターがいれば、優先的にそのキャラクターを攻撃するようになる（【悪名】を使ったキャラクターが2人以上いる場合、その中でランダムに決定する）。この効果は、その戦闘の間、持続する

彼の名を知らぬ者は皆無。彼の姿を知らぬ者は絶無。百万迷宮中に轟き渡るは、彼の騎士の恐るべき冷酷さと残虐。彼に出会うと人は残らず恐怖に凍りつき、怪物は全て、憤怒のあまり我を忘れる。だが、彼の騎士は本当にそのような男なのだろうか？ 真実の在処だけは誰も知らない

I-R042 迷宮キングダム illustration.OCHIAI NAGOMI

星のお手伝いさん

クラスとジョブ
従者／星術師&働きもの

能力値（残りボーナス1点）
〔才覚〕2 〔魅力〕3 〔探索〕3 〔武勇〕2

修得スキル
【お手伝い】【星のこえ】【がんばる】

所持アイテム
【ホウキ】【バックパック】【お弁当】【星の欠片】【星の欠片】【楽器】

「星のお手伝いさん」は、サポートキャラクターだ。表のイベントでどうしようもない事態に陥ったら【がんばる】で結果をふり直そう。いざとなったら、【星の欠片】を《希望》に変えて、【お手伝い】でパスしよう。

SKILL スキル／クラス

お手伝い / Assist

タイプ 補助　対象 単体
判定 なし

いつでも使用できる。好きなキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターに、自分の《気力》1点を渡すことができる

誰かの仕事のお手伝い。それはあたしの、大事な仕事のひとつ。大臣様に書類を運んだり、行幸なさる女帝陛下にお弁当を作ったりする。簡単そうな仕事だなんて、思わないで欲しい。あたしはこの仕事に誇りを持っているし、あたしのおかげでがんばれるって、みんな言ってくださるの

S-C031　illustration:OCHIAI NAGOMI

SKILL スキル／ジョブ

星のこえ / Voice Of Star

タイプ 常駐　対象 自分
判定 なし

アイテムスロットにある【星の欠片】を自分の《配下》、または《希望》として扱うことができる。この【星の欠片】は、《配下》の最大数や《器》の制限には含まない。このスキルは、星術のスキルとしても扱う。

星たちと自在に意志の疎通を行う特殊技術。星をただの魔術的鉱物と考える魔道師には習得不可能なワザだ。星術師と仲良くなった星たちは、彼らの周囲を楽しそうに周遊する

S-J001　illustration:OCHIAI NAGOMI

SKILL スキル／ジョブ

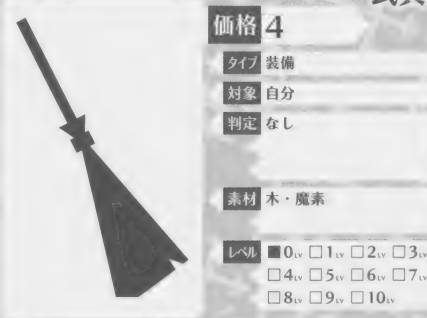
がんばる / Hustle

タイプ 割り込み　対象 単体
判定 なし

自分も含めた誰かが迷宮フェイズに表を振った時に使用できる。《希望》1点を消費し、表の結果を無効にする。その後2D6を振り、その結果を適用すること

健気に頑張ることで、少しだけ事態を好転させる……かもしれない能力。起こったことを帳消しにしても、因果とは巡るものだ。「もう『がんばる』しかない」そんな、最悪の状態で使われることが予想される

S-J016　illustration:OCHIAI NAGOMI

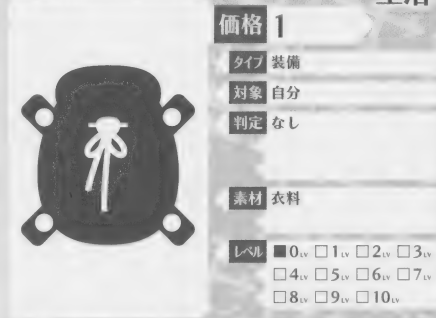
ITEM アイテム／武具

価格 4
タイプ 装備
対象 自分
判定 なし
素材 木・魔素
レベル ■0lv □1lv □2lv □3lv □4lv □5lv □6lv □7lv □8lv □9lv □10lv

ホウキ / Broom

白兵戦用武器　射程:0　威力:1D6−1
このアイテムを使用すれば、戦闘系トラップを攻撃することもできる。戦闘系トラップの《回避値》は10、《HP》はそのレベルと同じ値となり、《HP》が0以下になると破壊される。また、魔女は、このアイテムを装備している間、【飛行】のモンスタースキルを修得できる。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、威力が1点上昇する

さっさかさー、さっさかさー♪　とくれせんたぽーぴ　不思議な呪文さ　さっさかさー♪

I-013

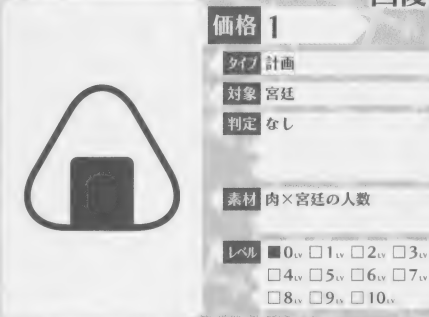
ITEM アイテム／生活

価格 1
タイプ 装備
対象 自分
判定 なし
素材 衣料
レベル ■0lv □1lv □2lv □3lv □4lv □5lv □6lv □7lv □8lv □9lv □10lv

バックパック / Backpack

このアイテムを装備したスロットには、好きな素材を15個まで収納することができるようになる。このアイテムのレベルは0である。レベルが1上がるたびに、収納できる素材の数が2個上昇する

素材が手に入ったとしても、3個や4個じゃ持ち帰る気になれない。端数が出た素材は、結局捨てることになる。そう嘆くランドメイカーに朗報！　このバックパックさえあれば、異なる種類の素材を、いっぺんに収納できるのです。しかもお得なことに、今なら5個余分に収納できます！

I-017

ITEM アイテム／回復

価格 1
タイプ 計画
対象 宮廷
判定 なし
素材 肉×宮廷の人数
レベル ■0lv □1lv □2lv □3lv □4lv □5lv □6lv □7lv □8lv □9lv □10lv

お弁当 / Luncheon

宮廷全員の《HP》を1点回復する。一度使うと、このアイテムはなくなる。このアイテムのレベルは0である。レベルが1上がるたびに、回復する値が1点上昇する

おにぎりやサンドイッチなど、迷宮内で食べやすいように詰められた軽食。食事やお茶の時間などになると広げられて、ランドメイカーみんなで食べるのが冒険のセオリー。ちょっとした遠足気分が味わえる。1ターンに1回は、食事をとらないと、お腹がすいてヒドイことに……？

I-031

ITEM アイテム／探索

価格 2
タイプ 装備
対象 宮廷
判定 なし
素材 鉄・魔素
レベル ■0lv □1lv □2lv □3lv □4lv □5lv □6lv □7lv □8lv □9lv □10lv

星の欠片 / Blad of Star

光量1
戦闘中、このアイテムを装備しているキャラクターのいるエリアから、前後1エリアに光を発することができる。このアイテムのレベルは0である。レベルが1上がるたびに、光量が1点上がる（光を発するエリアが前後に1マスずつ伸びる）

星の欠片とは、小さな星の総称である。砕けても星は輝きを失わない。いつかまた大きく育つ日を待ちながら、ランドメイカーたちの手の中で輝き続ける

I-048

ITEM アイテム／探索

価格 3
タイプ 割り込み
対象 単体
判定 なし
素材 木・革
レベル なし

楽器 / Instrument

自分以外の誰かが判定を行ったときに割り込んで使用できる。その行為判定のサイコロの中にある⚃の目も、《気力》に変換することができる

人が心に希望を芽生えさせるには、小さなきっかけがあればいい。励ましの言葉、ひとときの安らぎ、想い人の出てくる夢。自分に対して奏でられた、軽やかな楽器の音色も、きっかけのひとつにはなる。決して巧みな楽曲である必要はない。それでも勇気を与えてくれる。あと一歩でただのランドメイカーが伝説の勇者になることもあるのだ

I-052

コラム

PCの人間関係を作ってみよう

あなたが、プレイヤーとして迷宮キングダムのキャンペーンに参加することになったとしよう。シナリオはGMが作っているし、キャラクターはランダムにいろんなことが決まるから、プレイヤーには当日までやることがない。そう思うかもしれない。でも、せっかくのキャンペーンなのだから、プレイ当日以外の日でも楽しんでみたい。そこで、自分のPCについて、設定を決めてみるのはどうだろう?

NPCを作ろう！

設定というと難しく聞こえるかもしれないが、特に気負う必要はない。3人ほどPCに関係するNPCを作ってみよう。各キャラクターごとに、次のことを決めてみて欲しい。

●PCの何に当たるのか

そのNPCは、PCにとって何に当たる人物なのかを決めよう。例えば、両親や兄弟、叔父叔母といった血縁。幼なじみ、親友、家臣、師匠といった、近しい相手。仇、ライバルなどの敵対者。恋人、片想いの相手、昔振られた人物といった恋愛の相手などが考えられるだろう。

●PCをどう思っているのか・PCがどう思っているのか

そのNPCがPCに対してどんな感情を持っているか、もしくはPCがそのNPCに対して、どんな感情を持っているのかを決めよう。PCのことを好きなのか、嫌いなのか。恋心を抱いている、憎んでいる、恨んでいる、なんてこともあるだろう。また、PCかNPCが一方的に恋をしている、嫌っている、苦手に思っている、なんて場合も考えられる。

●特徴

見栄っ張り、優しい、怒りっぽい、といった性格や、前国王、星術師、列強の使者、ダンジョンマスターといった社会身分、剣の達人、料理がすごく下手、妖精の血をひいている、といったことなどを決める。ツンデレである、という風に際だった特徴をひとつ決めればいい。

これらの項目を思いついたものから埋めていこう。項目を全部決めれば、年齢や性別などは大体決まっているだろうから、あとは名前をつければ、NPCが1人できあがる。

もし、これでも難しいとか面倒くさいな、とあなたが思うなら、右にある「PCの関係者表」を使ってみよう。ランダムに、PCに関係するNPCを作ることができる。性別や性格などのNPCの特徴は、『迷宮ブック』p19にある「NPCの個性決定表」を使って決めることができる。

表の内容は、サイコロを振って決定してもいいし、サイコロを振らず、表の項目の中から選んでもいい。

PCの関係者表　2D6

ダイス	結果
2	あなたは（1D6を振る。⚀～⚂ならNPC表1、⚃～⚅ならNPC表2）、に命を奪われかけたことがある。今でも彼・彼女はあなたの命を狙っている。なぜ命を狙われているのかを考えること。
3	あなたの（NPC表1）は（1D6を振る。⚀～⚂ならNPC表1、⚃～⚅ならNPC表2）に殺された。なぜ殺されたのか、考えること。
4	（1D6を振る。⚀～⚂ならNPC表1、⚃～⚅ならNPC表2）はあなたにとって、尊敬する師匠だ。何の師匠なのか考えること。
5	あなたと（1D6を振る。⚀～⚂ならNPC表1、⚃～⚅ならNPC表2）は昔、恋人同士だった。なぜ別れてしまったかを考えること。
6	あなたと（1D6を振る。⚀～⚂ならNPC表1、⚃～⚅ならNPC表2）は競い合うライバルだ。なんについて競い合っているか、考えること。
7	あなたには、行方不明になった（NPC表1）がいる。なぜ、行方不明なのかを考えること。
8	あなたは、（NPC表1）に隠していることがあり、後ろめたく思っている。隠していることを考えること。
9	あなたは、ある事件以来、（1D6を振る。⚀～⚂ならNPC表1、⚃～⚅ならNPC表2）に片想いをしている。ある事件を考えること。
10	あなたには、あなたのことを度を超して好きな（1D6を振る。⚀～⚂ならNPC表1、⚃～⚅ならNPC表2）がいる。なぜ好かれているのかを考えること。
11	あなたは（1D6を振る。⚀～⚂ならNPC表1、⚃～⚅ならNPC表2）に命を助けられたことがある。あなたは彼・彼女に大変感謝している。なぜ命が危うかったのかを考えること。
12	あなたは幼い頃、（1D6を振る。⚀～⚂ならNPC表1、⚃～⚅ならNPC表2）と結婚の約束をしたことがある。彼・彼女は今でもあなたのことが好きなようだ。あなたの今の気持ちを考えること。

NPC表1　1D6

ダイス	結果
⚀	親
⚁	兄姉
⚂	弟妹
⚃	叔父・叔母
⚄	幼なじみ
⚅	家臣

NPC表2　1D6

ダイス	結果
⚀	民
⚁	逸材
⚂	他国のランドメイカー
⚃	旅人
⚄	モンスター
⚅	ダンジョンマスター

以下は、この表を使って作ったNPCの例だ。

「行方不明になってしまった幼なじみがいる。彼女は、熱を出したPCのために薬草を採りにいくといって迷宮にでかけたまま、帰ってこなかった」

「かつて恋人だった、他の国のランドメイカーがいる。別れたのは、彼女に別の婚約者がいたためだ」

「自分のことを度を超して好きな家臣がいる。昔、彼女が虐められているところを助けたためだ」

できあがったNPCは、GMにも見せてみよう。シナリオにそのNPCが登場したりするかもしれない。

表を使ってNPCを作っているうちに、自分でも作れそうな気がしたり、表にない背景を持つNPCを作ってみたくなったら、ぜひ挑戦して欲しい。

第二の扉
追加ルール

百万迷宮に棲まう生き物が使っている言葉のルールと、目に見えて強力ではないけれど、使い方しだいで役に立つ「まじない」がこの章では紹介されている。キャラクターに個性を持たせたり、行動の幅を広げるのにうってつけの新ルールに刮目せよ！

世界は魔法に溢れている。星術師や魔道士が操る大仰で派手な効果だけが魔法の全てではない。ちょっとしたまじない（キャントリップ）の仕草や決まり文句も、時と場合をはかって使えば力を持つ。ただ口にのぼった言葉でさえ人の心を動かし、愛や死をもたらすのだから。

ひとつの言葉

百万迷宮には、無数の国々があり、その国ごとに様々な言語が使用されている。とはいえ、人の話す言葉の起源は、すべて「ひとつの王国」時代に使われていた「ひとつの言葉」にさかのぼることができると言われている。「ひとつの言葉」が長い年月や怪物たちの文化の影響を受けたせいで、変化・分化をし、現在のように無数の言葉に枝分かれしていったのだ。

そのため、現在、様々な国で使われている言葉というのは、「ひとつの言葉」の方言のようなものである。大元となる「ひとつの言葉」を理解していれば、よその国の言葉もなんとなく理解できるのだ。今でも千年王朝の公用語となっている「ひとつの言葉」は、百万迷宮の共通語として広く利用されている。

怪物たちの言葉

迷宮に棲む怪物たちも、それぞれ独自の文化と言語をもっている。生息している場所によって細かく方言化しているケースも多いが、おおむね種族ごとに言語をもっている。そうした怪物たちの言葉を、種族言語と呼ぶ。

怪物の個体によって異なるが、往々にして共同体には、「ひとつの言葉」を話せる者が一人や二人混じっていることが多い。

ランドメイカーの話せる言語

言語ルールを使用する場合、人物創造時や、能力値が変化したときに、そのキャラクターが使用可能な言語を設定しなければならない。

使用可能な言語は、そのキャラクターの〔才覚〕の値によって決定する。下記の言語決定表を見て、自分の〔才覚〕の値に対応した言語を言語リストから修得・変更すること。修得した言語は、キャラクターシートのメモ欄に記入しておく。

言語決定表

〔才覚〕	修得可能な言語
0	自国の言葉をしゃべることができる（読み書きは不能）
1	自国の言葉を自由に操ることができる
2	自国の言葉とひとつの言葉を操ることができる
3	自国の言葉とひとつの言葉と好きな種族言語1種を操ることができる
4	自国の言葉とひとつの言葉と好きな種族言語2種を操ることができる
5以上	自国の言葉とひとつの言葉と好きな言語［自分の〔才覚〕−2］種を操ることができる

言語リスト

この追加ルールでは、下記の言語を紹介する。

●自国の言葉　Native Language

自分の国の言葉。ひとつの言葉が方言化したものである。この言語を習得している者は、自国のキャラクターとは、自由に意志の疎通を行うことができる。他国の者が、この言語しか使用できない人間の言っていることを理解するためには、〔才覚〕で難易度11の判定に成功する必要がある。

●ひとつの言葉　Primordial Laungage

人間世界の共通語。「ひとつの王国」時代の下級言葉とされ、千年王朝の公用語になっている。この言語を修得している者は、あらゆる人間世界のキャラクターや人間カテゴリのモンスターと、自由に意志の疎通を行うことができる。

●鬼族語　Ogrout

鬼族たちの種族言語。母音が少なく同じ音を繰り返す単語が多い。ひどく粗暴で耳障りで、死に様や負傷に関する語彙が豊富なことで知られている。この言語を修得している者は、鬼族カテゴリのモンスターの交渉を行うとき、交渉を有利に進めることができる。

会話例：

小鬼：「カカラ。グーグルグー（お頭。おなか減りましたね）」

巨鬼：「ゴホホ、ムシャムシャ。オーガキンバキバキバキ、ズルズルガッフガーフ。グアーグ！（そうだな、飯にするか。今日は小鬼の背骨バキ折り焼き、脳みそまき散らし風味でも喰うか。死ね！）」

●妖精語　Fay

妖精たちの種族言語。古代語の一種で、流麗で美しい発音が特徴的。歌のような旋律を含む複雑なアクセントがある。語り部や吟遊詩人が好んで自分の創作物に取り入れることが多い。この言語を修得している者は、妖精カテゴリのモンスターの交渉を行うとき、交渉を有利に進めることができる。

会話例：

ドワーフ：「えっさほいさ、えっさほいさ。ハイホー、ハイホー。今日も穴掘りしてたら、小さな女の子掘り当てた。ハイホー、ハイホー♪」

羽妖精：「ららら一、らららららー、らーららららららー♪（ぴぃぴぃはね、ふぇあり～なの。うまれたときからねぇ、ず～っとなんだよ。すごいでしょう～？　えっへん）」

●魔獣語　Beast Language

魔獣たちの種族言語。吠え声や体の一部を叩いたり、ゆすったりして音を出す。音にこだわらず、仲間同士のコミュニケーションに使うダンスや体色の変化なども含む原始的な言語である。この言語を修得している者は、魔獣カテゴリのモンスターの交渉を行うとき、交渉を有利に進めることができる。

会話例：
群狼：「グルルルルルル……（近寄るな、と威嚇している）」
スライム：「………（体色を緑に変化させて、敵意はないことをアピールした後、体をふくらませて巨大な生き物が近づいていることを教えている）」

●異形語　Grotesquote

異形たちの種族言語。「ひとつの言葉」の変種である。言素（ロギオン）や念素（ポエトン）で構成された異形たちは、詩や物語の一節、引用が大好物であり、そうした言葉を好むという。この言語を修得している者は、異形カテゴリのモンスターの交渉を行うとき、交渉を有利に進めることができる。

会話例：
闇双子（姉）：「あした、あした、そして、あしたと、しみったれた足取りで日々が進み、ゆきつく先は運命に記された最後の時だ」
闇双子（弟）：「ねーちゃん！　あしたって今さッ！」

●死霊語　Redrum

死霊たちの種族言語。「ひとつの言葉」の変種である。逆さ言葉になっており、文字も鏡文字を使う。逆さ言葉や鏡文字は、死霊を呼び込むといわれ、人類文明では忌み嫌われている。この言語を修得している者は、死霊カテゴリのモンスターの交渉を行うとき、交渉を有利に進めることができる。

会話例：
歩き髑髏：「カノモクサガミナハテビロホ。ンセマケイハテメラキアメヒ」
首無し騎士：「……世の中ね、顔かお金かなのよ」

●呪物語　Signal Communication

呪物たちの種族言語。厳密には言語ではなく、一種のテレパシー。自分の意志を直接相手に届けることができる。あくまで発信専門のテレパシーであり、この言語を修得しても相手の心が読めるわけではない。この言語を修得している者は、呪物カテゴリのモンスターの交渉を行うとき、交渉を有利に進めることができる。

会話例：
魔剣：「…………（王位を約された者よ。汝の力、試させてもらうぞ）」
人間：「？？？ 誰？ 何？ なんか頭の中に響いてるッ!?」

●天使語　High Lies

天使たちの種族言語。複雑な文法、人類とは異なる時制が特徴的である。その言語的な特徴から、彼らが未来をある程度、知覚可能なことが想像される。天使たちは、他にも双方向テレパシーであるエノク語や無機天使の話す無機語などの言語を持つことが知られている。この言語を修得している者は、天使カテゴリのモンスターの交渉を行うとき、交渉を有利に進めることができる。

会話例：
大天使：「0110111011010001101111110110111010101101111110101010111010110010100101010101……」
取立人：「結晶屈折率承認。翻訳開始……『第十七階梯以下の死告天使に告ぐ。約97.3ハイドレート後に、第七運命臨界を突破。現実改変のため、各死告天使は修正鍵魂の回収に向かえ』……繰り返す。『第十七階梯以下の……」

●深人語　Cthulian

深人たちの種族言語。人間には非常に発音が難しく、また、長期にわたって発音すると迷宮化を促進する。非常に危険な言葉とされ、一部の天階系宗教を奉じる国家では忌み語として研究はもちろん、話すことも禁じられている。この言語を修得している者は、深人カテゴリのモンスターの交渉を行うとき、交渉を行うとき、交渉を有利に進めることができる。

会話例：
脳漿喰らい：「ふんぐるい　むぐるうなふ　くとぅるふ　るるいえ　うが＝なぐる　ふたぐん 」
魚人：「いあ！　いあ！」

●神星語　High Ancient

「ひとつの王国」時代の上級言語。古代語として、いまやほとんど失われた言語である。意味構造に直接アクセスできる魔法の言葉で、自然現象や物理法則とコミュニーションをとることができる。ただし、この言葉を発すると肉体に強い負荷をかける。この言語を修得している者は、星術、召喚、科学カテゴリのスキルを使うとき、《ＨＰ》の最大値を1D6点減少するたび、《希望》1点を消費したのと同じ扱いにすることができる（《ＨＰ》の最大値は、最大で［自分のレベル×1］D6まで消費できる）。この効果によって減少した《ＨＰ》の最大値は、そのゲームが終了すると回復する。

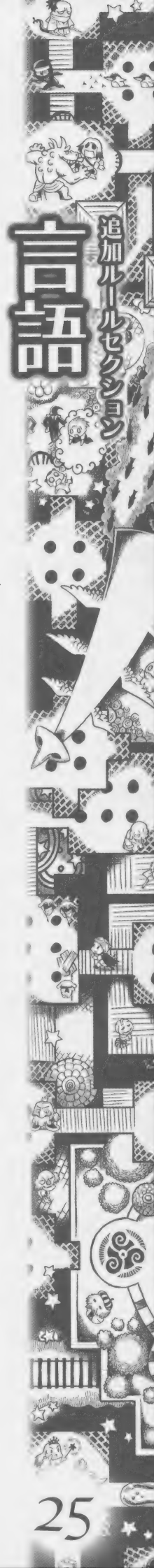
言語ルールを用いた交渉と取引

言語ルールを使用して交渉や取引を行う場合、下記のようにルールを変更する。

●交渉

交渉を行うとき、交渉相手の中で、もっともレベルの高いモンスターの種族言語を修得しているPCが宮廷の中にいると、その交渉を有利に進めることができる。そのPCのプレイヤーは、交渉のときに振った2D6の目が気に入らなかった場合、一度だけ2D6を振り直すことができる。振り直した場合、交渉表の結果は、必ず振り直した出目を適用すること。

●愚かなモンスターとの取引

性格が「愚か」のモンスターと取引を試みる場合は、そのモンスターの種族言語を修得しているキャラクターでないと取引を試みることはできない。

巨怪

Colossal

迷宮災厄によって失われた巨大な生き物たち——その末裔との血湧き肉躍る戦いを再現するのが、この巨怪のルールだ。

巨怪

このルールは、百万迷宮に棲息する巨大生物との戦闘を再現するためのGM用追加ルールである。このルールを利用することで、猛り狂う巨大なドラゴンとの死闘や、小山の如き魔蟹をよじ登ってその瞳に剣を突き刺すような、スリル溢れる戦闘を楽しむことができる。

巨怪としてふさわしいモンスター

巨怪は、既存のモンスターのデータを改造して制作する。下記の巨怪表は、一般的に巨怪にふさわしい百万迷宮のモンスターのリストである。

しかし、巨怪表に名前のないモンスターで、大きなものがいないわけではない。ダンジョンマスターの中には、魔法的な措置を施すことで、通常のモンスターを巨怪化させることができる者もいる。こうした魔法的な巨怪のことを、ガルガンチュアと呼ぶ。また、小さなモンスターが合体して一つの巨大な生き物として振る舞う群体生物のようなものもいる。GMは、下記の表に名前のないモンスターを巨怪にしてもよい。ただし、その場合はそれにふさわしい設定を付加し、それがシナリオ中で明らかになるようイベントを作成すること。

巨怪表

種族	モンスター
鬼族	巨鬼、鉤鼻鬼、単眼鬼、愛染明王
妖精	レーシィ
魔獣	みみず、トレント、茸ドラゴン、一角獣、双頭の蛇、睨み毒蛇、蜥蜴王、ヒュドラ、グララァガァ、スフィンクス、ドラゴン、百目大蛇、ベヒモス、ケルベロス
異形	霧妾、ヴァララカール、蜘蛛の王、星首
死霊	死神、不死鳥、骨龍
呪物	人柱、ゴーレム、赤色巨星、鬼顔山車、暴走列車
天使	雲神、雷神、ジャブジャブ鳥、オニソプター、雷鳥、ベトホル、大天使、筒姫、ア・バオ・ア・クゥー
深人	潜水艦、メメクラゲ、ニーニアン、帳魚、クラーケン、乙姫、アモン、魔蟹、ダゴン、島クジラ

■巨怪のサイズ

巨怪には、下記の3種類のサイズが設定されている。巨怪を作成する場合、下記の3種の名からサイズを1種類決定しなければいけない。

●巨大　Large

体長5～20mの生物。戦闘中は、2つの部位を持ち、2エリアにまたがる大きさである。巨大のモンスターは、《回避値》が1点減少し、レベルが1点上昇したものとして扱う。

●極大　Huge

体長21～50mの生物。戦闘中は、3つの部位を持ち、3エリアにまたがる大きさである。極大のモンスターは、《回避値》が2点減少し、レベルが3点上昇したものとして扱う。

●超弩級　Dreadnaught

体長51m以上の生物。戦闘中は、4つの部位を持ち、4エリアにまたがる大きさである。超弩級のモンスターは、《回避値》が3点減少し、レベルが5点上昇したものとして扱う。

巨怪へのデータ改造

巨怪にするモンスターの種類とサイズが決定したら、今度は実際のデータ作成を行っていかなければならない。

巨怪は、サイズごとに部位を複数持っており、部位ごとに《HP》を持つ。それぞれの部位は、個別のキャラクターとして扱い、部位ごとに行動を行うことができるのだ。

GMは巨怪をつくる場合、《HP》とスキルを各部位に割り振らなければいけない。P.110にある巨怪コマをコピーして《HP》欄とスキル欄にそれぞれのデータを書き込むこと。不確定名のルールを使用する場合は、データを書き込んだコマとは別に、未記入のコマを用意する。

巨怪のレベル、〔武勇〕、射程、威力、《回避値》、性格、素材、【人類の敵】のスキルは、どの部位も同じデータを持つものとして扱う。

巨怪を操作する上での変更点

GMは、巨怪を操作する場合、下記のようにルールを変更すること。

●巨怪の配置

戦闘が発生した場合、巨怪を配置するには、できるだけ自軍のエリア内に配置を行う。ただし、超弩級の巨怪だけは、敵軍前衛にはみ出してもよい。

●移動

巨怪は、部位ごとに個別のキャラクターとして行動する。しかし、移動はその例外である。戦闘中、巨怪のキャラクターは各部位ごとにではなく、全体で1つのキャラクターとして移動を行うこと。巨怪のキャラクターが1マス前進した場合、

すべての部位を1マス移動させる。

巨怪は、その大きさのため、自分のサイズ以上のキャラクターによってしか、進軍妨害を受けることはない。ただし、《配下》を連れているキャラクターは、《配下》を減少することで巨怪に対して進軍妨害を試みることができる。減少する《配下》の数は、巨大なら2D6人、極大なら3D6人、超弩級なら4D6人減少する。

●行動

巨怪は、自分の移動が終了すると、行動可能な部位の数だけ行動を行う。部位ごとに個別のキャラクターとして処理を行い、部位ごとに行動済みになっていく。自分のいるエリアを基準とするような効果を解決するときは、巨怪がいるエリア全体ではなく、その部位がいるエリアのみが効果の対象となる。

●ダメージと暴走状態

部位の《HP》が0になると、その部位は行動不能になる。そして、巨怪全体の性格が「愚か」になる。また、部位が1つ行動不能になっているたび、威力が1D6点上昇する。これを暴走状態と呼ぶ。

全ての部位が行動不能になると、巨怪は死亡する。

●常駐スキル

巨怪の修得している常駐スキルは、修得している部位が行動可能であれば、巨怪全体が修得しているものとして扱う。ただし、行動不能になった部位の修得している常駐スキルは、どの部位も使用することができなくなる。

●バッドステータス

あらゆるバッドステータスは、巨怪全体が受けたものとして扱う。「毒」や「肥満」になっている場合、どこか好きな部位1つから《HP》を1点減少すればよい。

●スキルやアイテム、施設の対象になった場合

特殊効果の対象が単体となっている場合、移動やバッドステータス、感情値に関連しなければ、どの部位がその効果を受けたのかを決定しなければいけない。そして、効果を受けるのは、対象となった部位のみである。

●逃走

巨怪は、どこかの部位が自軍の本陣エリアにいれば、逃走を試みることができる。

●知名度判定

PCは、知名度判定を行うとき、どの部位のデータを明らかにするかを宣言してから判定を行わなければならない。成功すると、GMは、その部位のデータのみを公開すること。

●お宝表の処理

巨怪を倒した場合、その部位ごとにお宝表の効果を適用する。つまり、巨大なら2回、極大なら3回、超弩級なら4回1D6を振り、それぞれお宝表の結果を適用する。

●巨怪を《民》にした場合

巨怪を自国の《民》にした場合、自国の領土の中から、巨怪のサイズに応じて何部屋かを選ぶ。巨大なら1部屋、極大なら隣接する2部屋、超弩級なら隣接する3部屋となる。【大空洞】の施設がある部屋は、2部屋分として扱う。

その部屋が巨怪のすみかとなり、その部屋にある【牧場】、【大空洞】以外の施設は破壊される。そして、その巨怪が《民》でいる限り、その部屋には施設を建設することはできなくなる。

巨怪特有の行動

巨怪にしかできない行動、また、巨怪が相手のときのみ行うことができる特殊な行動を紹介しよう。

●向きを変える

巨怪は、移動を行う代わりに向きを変えることができる。現在いるエリアから動かないように、巨怪のコマの前と後ろの向きを入れ替えることができる。

PCは、【小転移】や【鉄腕】のスキルを使って、巨怪を移動させる場合、移動の代わりに向きを変えてもよい。

●踏みつぶし

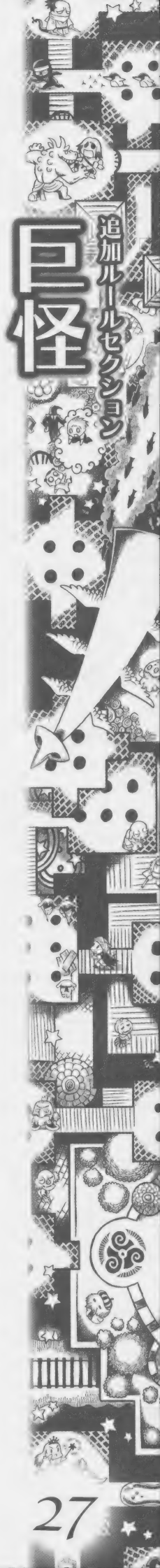
巨怪は、その部位と同じエリアにいるキャラクターに対して攻撃を行う場合、踏みつぶし攻撃を試みることができる。踏みつぶし攻撃を試みると、命中判定の達成値が2点減少する代わり、威力を巨大なら1D6点、極大なら2D6点、超弩級なら3D6点だけ上昇させることができる。

後述する「よじのぼり」を行っているキャラクターを、踏みつぶし攻撃の対象に選ぶことはできない。

●よじのぼり

通常のキャラクターは、巨怪に対し「よじのぼり」を試みることができる。「よじのぼり」は支援行動として扱い、〔探索〕で［よじのぼる対象の《回避値》+すでによじのぼっているキャラクターの数］を難易度にして判定に成功しなければいけない。「よじのぼり」が成功すると、それ以降「よじのぼり」の効果が失われるまで、その怪物に対する攻撃を行う際、命中判定の達成値が2点、威力に1D6点上昇するボーナスが与えられる。また、「よじのぼり」を行っているキャラクターに対して攻撃が命中すると、「よじのぼり」を行っているキャラクターか、「よじのぼり」を行われている巨怪かいずれからランダムに目標を変更しなければいけない。ただし、同じ巨怪に「よじのぼり」を行っているキャラクターか、射撃戦用武器を使っている【狙う】を修得したキャラクターが攻撃を行う場合は、ランダムに目標を変更する必要はない。

「よじのぼり」に成功したキャラクターは、毎ラウンドの終わりに〔探索〕で難易度9の判定を行わなければいけない。失敗すると振り落とされて、「よじのぼり」の効果は失われる。また、巨怪の部位のいないエリアに移動を行った場合も「よじのぼり」の効果は失われる。「よじのぼり」を行っているキャラクターは、巨怪のいるエリアを移動する限り、進軍妨害は発生しない。

巨怪が移動すると、その巨怪に「よじのぼり」を行っているキャラクター全員は、自分がいた部位が移動した先のエリアに一緒に移動することになる。

まじない

Cantrip

rules

まじないとは、百万迷宮で一般的に使われている小魔法である。
柔軟性と意外性に満ちた不思議な魔法を使ってみよう。

まじない（キャントリップ）

このルールは、百万迷宮の中で一般に使われる小魔法——まじないを扱うための追加ルールである。

まじないは、ランドメイカーのような超人でなくとも操ることのできる、簡単な魔法だ。百万迷宮では広く普及しており、逸材や民の中にも、その使い手は少なからず存在している。自由度が高く、様々な使われ方をするが、効果の再現性は少なく、その信用性は高くない。

スキルと同じく、三大魔道（オーソドックス）の系統に分かれており、該当するスキルの心得がある者なら誰でも、その系統のまじないを使用することができる。

また、三大魔道以外にも、「ひとつの王国」時代の魔法にもまじないがあったといわれている。そうしたまじないは、遺失魔法（ロストマジック）と同じく失われて久しいが、迷宮の中に潜むダンジョンマスターなど神秘の継承者たちによって、ひっそりと伝えられるという噂もある。

雰囲気？　それとも……

まじないは、『迷宮キングダム』の中でも特殊な処理を行うルールである。まじないは、スキルやアイテム、施設のように、ルールやデータを直接改変するものではない。まじないが影響できるのは、普段ならフレーバーや設定などと呼ばれるゲーム世界の状況だけである。まじないを使用すると、ゲーム世界の風景や雰囲気を変化させることができるのだ。

まじないによって、様々に変化するその風景を想像するだけでも十分に楽しいという人も多いだろう。しかし、できればまじないによって、実際のゲームを大きく変化させたいと思っている人もいるはずだ。

そこで、このルールを導入しようと思ったGMは、一つの決断を行うことになる。すなわち、まじないをあくまで雰囲気にとどめるか、それとももっとゲームに強い影響を与えることにするかどうかである。

もしも、まじないがゲームに強い影響を与えることにすることを選べば、GMは、「まじないのジャッジ」という新たな面倒をしょいこむことになる。しかし、代わりに『迷宮キングダム』にわくわくするような不思議な力や、意外な展開をもたらすことができる。それによってもたらされる意外性と柔軟性は、人間同士が対面で遊ぶRPGならではのものだ。実際に導入するかどうかは別にして、まずは、そのルールとまじないのリストに目を通してみて欲しい。

コラム
詠唱

百万迷宮では、呪文を詠唱したり、何かを念ずることによって起こる不思議な現象を魔法と呼ぶ。魔法が発生する一番の理由は、迷宮の中に充満する魔素にあるといわれている。魔素は、言葉や感情に反応して、エネルギーを生み出す言素(ロギオン)や念素(ポエトン)と呼ばれる物質で構成されているのだ。魔法を操る者は、正確には呪文や意志の力によって、言素や念素を操っている者というのが正しいだろう。

まじない系統

まじないは、幾つかの系統に分かれている。もっとも一般的なまじない系統は、百万迷宮の一般的な魔法体系である星術、召喚、科学の三種類である。またそれ以外にも、稀少なものとして幾つかの遺失魔法が存在している。それぞれのまじない系統については、下記を参照すること。

●星術　Astrogy
対応能力値： 〔魅力〕
対応スキル： 星術スキル、【魔女術】、【業火】、【冷たい方程式】

百万迷宮の三大魔道の一種。星と呼ばれる特殊な鉱物から魔力を引き出す魔術系統である。星は、熱や光、気候、時間を操ることができるといわれている。農業や普段の生活に欠かせないまじないで、民や逸材の中にもその使い手は多い。

●召喚　Summoning
対応能力値： 〔魅力〕
対応スキル： 召喚スキル、【獣回し】、【魔砲】

百万迷宮の三大魔道の一種。瞬時に物体や意識を移動させることができる魔術系統である。ものの移動の他にも、怪物と契約することで、その力を使役することもできる。それゆえ、怪物に関するまじないも多く存在している。

●科学　Science
対応能力値： 〔才覚〕
対応スキル： 科学スキル、【怪物学】、【儀式呪文】、【軍医】、【分解】

百万迷宮の三大魔道の一種。魔術系統というよりは、星術や召喚を始め、迷宮内の物理法則を収束させた論理体系である。何かを調査・分析したり、効率化をはかることが得意な系統である。科学の信奉者は、迷信じみたまじないという呼称を嫌い、公理（アクシオム）もしくは仮説（ヒポセシス）と呼んでいる。

●遺失魔法　Lost Magic
対応能力値： 〔魅力〕
対応スキル： 【魔女術】、【祓魔式】、【呪怨】、【断章】、【尸解の法】、【見えざる手】、死霊のスキル、妖精のスキル、天使のスキル、深人のスキル

「ひとつの王国」時代に使われていた魔法が、百万迷宮の中で独自に発展、変化していったもの。魔女や祓魔師、禍々師など、古代魔法の使い手たちによって、細々と現代に継承されている。遺失魔法と一言でいっても、実際には死霊術や妖精魔法、変成術など、様々な魔法が一緒くたにされている雑呪である。それらの魔法は、まじないという形以外では、ほとんど残っていない。

まじないの修得

各キャラクターは、王国フェイズ中ならいつでも、何度でもまじないを修得することができる。まじないの修得によって行動済みになることはない。

まじないを修得する者は、星術、召喚、科学、遺失魔法の中から、修得するまじないの系統を決定する。そして、そのまじない系統の対応スキルの中から、自分の修得しているスキルを好きな数だけ未修得にすること。未修得にしたスキル1種につき、D66を3回振る。星術、召喚、科学、遺失魔法の各まじない表の中から、その目に対応したまじないを修得する。同じ目が出た場合、そのまじないを複数修得する。

修得したまじないは、そのゲーム中ならいつでも使用できる。ただし、一度使用したまじないは、未修得の状態になる。ゲームが終了すると、すべてのまじないは未修得になり、王国フェイズに未修得にしたスキルを、再び修得する。

【憑依】や【獣の記憶】などの効果によって一時的に修得しているスキルを未修得にした場合、その本来の効果時間が切れると、修得したまじないも未修得の状態になる。

まじないの使用

もしGMが、「まじないもゲームに強い影響を与えるべきだ」と判断した場合、プレイヤーは、ゲームを有利に進めるためにまじないを使用することができる。まじないを使用する場合、下記の手順に従って処理を行うこと。

●使用の宣言

まじないは、支援行動として扱われる。まじないを使用する者は、まじないの種類とそのまじないの対象を宣言する。そして、そのまじないによって、発生してほしい効果をGMに提案する。どんな効果を提案するかは自由である。しかし、できるだけ控えめな効果を提案した方が、GMのジャッジが優しくなるだろう。

●まじないのジャッジ

GMは、プレイヤーによる「使用の宣言」を聞いて、その提案を判断する。プレイヤーの提案を不可能だと判断した場合、ただちにそれを却下すること。

GMがプレイヤーの提案が可能だと判断した場合、GMはそのまじないに必要な難易度を設定する。難易度の目安は、下記の「効果と難易度の目安」を参照して欲しい。また、GMはまじないのジャッジ中に、「効果の微調整」を行ったり、「逆効果」を設定することができる。

●判定

まじないを使用するキャラクターは、まじないのカテゴリごとに設定された対応能力値を使って、GMが宣言した難易度の判定を行う。判定に成功すれば、プレイヤーの提案した効果が発生する。

まじないを使用するためには、呪文が詠唱できること、両手、もしくは片手で印を結ぶことが可能な状態であることが望ましい。それらの条件を満たしていなくても、まじないを使用することは可能だが、そうした場合、GMは難易度を上昇させるべきだろう。

まじないは、効果が発生して初めて、使用されたことになる。効果を却下されたり、判定に失敗した場合は、まじないは使用されたことにならない。

効果と難易度の目安

GMは、プレイヤーの提案した効果の種類によって難易度を決定しなければいけない。難易度は大まかに分けて、「わずかな効果」、「確実な効果」、「劇的な効果」の三種類がある。それぞれの効果の中でも、効果の種類や強弱によって難易度を調整すること。どのような効果も、自分に適用するものほど難易度は低く、誰か別のキャラクターに効果があるようなものほど難易度は高くなる。また、効果時間が長くなったり、より多くの対象に影響を及ぼすものほど難易度は高くなる。

●わずかな効果　難易度:9～14

まじないの使用者にとって、状況がわずかによくなるような効果。下記のような効果が望ましい。

・特定の判定の達成値を1点上昇させる
・特定の判定の難易度を1点上昇させる
・攻撃の威力を1点上昇させる
・特定の表の内容をふり直させる
・《回避値》を1点上昇させる
・《配下》の最大値を1点上昇させる
・《器》を1点上昇させる
・《HP》を1点回復する
・《HP》を1点減少する

●確実な効果　難易度:15～19

まじないの使用者にとって、状況が確実によくなるような効果。下記のような効果が望ましい。また、スキルと同等の効果をもたらしてもよい。

・特定の判定の達成値を1D6点上昇させる
・特定の判定の難易度を1D6点上昇させる
・攻撃の威力を1D6～2D6点上昇させる
・特定の表の結果を±1の範囲でずらす
・《気力》を1点回復する
・《民の声》を1点回復する
・特定の《感情値》を1点上昇させる
・特定の能力値を1点上昇させる
・《HP》を1D6～2D6点回復する
・《HP》を1D6～2D6点減少する

●劇的な効果　難易度:20～

まじないの使用者にとって、状況がかなり改善される。問題が解決されるか、問題そのものが無くなってしまう。ただし、このような効果は基本的に発生しない。現在の状況にふさわしいまじないを、絶妙なタイミングで使用したときのみ、GMはこうした効果を発生させるべきである。

・特定の判定が自動的に成功する
・特定の判定が自動的に失敗する
・攻撃の威力を3D6～5D6点上昇させる
・何かと引き替えに誰かを蘇らせる
・表の結果の中から、特定の結果を引き起こす
・《民の声》を1D6～2D6点回復させる
・《気力》を《器》の値まで回復させる
・特定の《感情値》を5点にする
・《HP》を最大値まで回復する
・誰かを目の前からいなくさせる
・死亡したキャラクターの《HP》を1にする

コラム

不確定な技術

まじないの使用には、星の巡りや迷宮の状態、魔法に使うための道具の準備などが重要になってくる。そのため、その時期に使用できるまじないの数は限られてくるのである。まじないの種類をランダムで決定するのも、そうした理由からである。このように、個人の都合を超越して使えるまじないの種類が決定する点も、まじないが不確定な技術と呼ばれる理由の一つに挙げられる。

まじないの達成値を上昇させる

効果の段階によって決定した難易度に対して、プレイヤーは「状況」や「独創性」、そして「代償」などをアピールすることができる。これらが認められた場合、判定の達成値に若干の修正を加えることができる。

●状況　達成値：±3点

周囲の状況によって、まじないの難易度は上下する。PCたちの置かれている状況が、どんなものかを考えること。その部屋はどんな部屋なのか？　まじないの対象は生き物なのか？　それとも無生物なのか？　気温は何度くらいだろう？　灯りはあるのだろうか？　エトセトラ、エトセトラ……。

そうした状況を描写し、整理すること。もし、シナリオ上、あまり詳しい設定を決めていないのであれば、プレイヤーたちに正直にそのことを告げ、みんなで話し合って状況を決めるのがよいだろう。もちろん、最終的な状況の決定権はGMにある。その結果、まじないの内容と状況に有利な関連性が1つ見つかるたびに、判定の達成値が1点上昇する。反対に、まじないの内容と状況に不利な関連性が1つ見つかるたびに、判定の達成値が1点減少する。

状況による修正は、最大でプラス修正が3つ、マイナス修正が3つまでしか適用されない。

●独創性　達成値：+1〜3点

まじないは、何が起こるか分からないドキドキやわくわくをもたらすためのものである。そのため、プレイヤーはまじないの独創的な使用方法を考え出したと思った場合、GMにそれをアピールできる。プレイヤーの言い分がもっともだと思ったGMは、判定の達成値に1〜3点の範囲で自由にボーナスを与えることができる。

また、同じ理由から、まじないの単純な反復は望ましくない。同じまじないを使用して、何度も同じような効果を要求されることに退屈してきたGMは、それを理由にプレイヤーの提案を却下することができる。これに対し、「前に使ったときは、●●な効果だったよ」という反論は無意味である。先にも書いたとおり、百万迷宮のまじないとは「効果の再現性は少なく、その信用性は高くない」ものなのである。

●代償　達成値：+1〜3点

まじないの使用者は、代償を支払うことによって、そのまじないを成功させやすくるすことができる。代償の種類は自由だが、一般的には《希望》1点、もしくは自分の《HP》か《配下》を1D6点減少すれば、達成値を1点上昇させることができる。ただし、一度に支払える代償は1種類だけである。もしも、プレイヤーがまじないの内容に関連した素材やアイテムを消費することを選択した場合、GMは、上昇する達成値を1〜3点までの範囲で変化させることもできる。

> **コラム**
> **死霊術**
>
> 「ひとつの王国」時代に開発された遺失魔法で、死をねじまげる邪法である。その秘密は、死霊術師や屍術師と呼ばれる死霊の創造主たちによって独占されている。しかし、一部の死霊や術師の中には、これに通じる者もいる。百万迷宮の死者が死霊に変化するのは、迷宮そのものに巨大な死霊術がかけられているからだとする説もある。

効果の微調整

まじないを使用したプレイヤーは、そのまじないが、ゲーム的にどんな効果を発揮するか提案することができる。その提案を面白さや効果の強さなどの面から検討した結果、GMは、プレイヤーの提案した効果をより適切な内容に変更することができる。これを「効果の微調整」と呼ぶ。

逆効果

プレイヤーが提案した効果を検討した結果、うまくいく可能性と状況が悪化する可能性、両方が考えられた場合、GMはその使用法に対して、逆効果を設定することもできる。

逆効果は、まじないの判定が失敗したときに発生する効果である。GMが、状況が悪化する可能性が低いと判断した場合、逆効果は絶対失敗が発生したときのみ発生することにしてもよいだろう。

逆効果の内容として適切なのは、まじないの使用者たちがダメージを受ける、判定の難易度が上がる、互いの《敵意》が上昇する、交渉が破綻する、バッドステータスを受ける……などなどである。他にも、色々な逆効果が考えられるだろう。GMを行おうと思う者の大半は善良な心根の持ち主だろうが、ここは心を鬼にして、卑劣で凶悪な効果を考えてみてほしい。

まじないの例

ある星術師のキャラクターが、蔦が無数に絡みつく古戦場で大勢の【傭兵】たちに遭遇した。彼らを生け捕りにしたかった宮廷は、迷宮職人に命じて【迷核変動】のスキルを使用し、【いばら】のトラップを配置した。

星術師は、この【いばら】のトラップを対象に【緑幻想】（星の力を借りて、植物を高速で成長させるまじない）を使用して、【いばら】を成長させ、その「眠り」に抵抗するための難易度を1D6点上昇させられないかとGMに提案した。

GMは、そのまじないの内容と提案された効果が適切であるとジャッジした。そして、自分以外のものを対象にした「確実な効果」として、やや高めの難易度17を宣言した。

星術師のプレイヤーは、自分が持っている【星の欠片】の灯りの範囲に【いばら】があることを主張し、状況による達成値の上昇を主張した。GMは、その主張を認め、達成値1点上昇のボーナスを与えた。また星の光で【いばら】を大きくすることに独創性を感じ、さらに達成値1点上昇のボーナスを与えた。

しかしそれと同時に、GMは【いばら】が成長しすぎる可能性も指摘した。そして、判定に失敗した場合【いばら】が隣接するエリアにも発生するという「逆効果」を設定した。さらに、絶対失敗した場合、バトルフィールドのすべてのエリアに【いばら】が発生すると残酷な表情で付け加えた。

星術師は、不敵な表情でサイコロを握りつつ、代償を捧げるべきかどうか、心の中で思案した。

星術まじない D66

ダイス	結果
11	**緑幻想／Green Requiem**／植物を高速で成長させる魔法。植物1つを選ぶ。星の力を借りてその植物の成長を促進させ、一瞬で木の芽を大木に変えたり、実らせたりできる
12	**虹の七色／Seven Colors**／何かの色を変える魔法。対象を1つ選ぶ。1D6クォーターの間、その対象の5平方メートルまでの特定の部分を好きな色に変化させる。ただし、透明にすることはできない
13	**小さな灯／Candlelight**／消えない灯りをつける魔法。何かの無生物1つを選ぶ。その周囲をわずかに照らす熱のない光をつくりだすことができる。この光は、何かの魔法の影響を受けない限り、永遠に灯り続ける
14	**幻燈／Vision**／迷宮の壁に映像を映し出す魔法。迷宮の壁一つを選ぶ。そこに、［1D6×10］分までの映像を流すことができる。映像の内容は、術者が記憶しているものでなければならない
15	**湯沸かし／Water Kettle**／お湯を沸かす魔法。1リットルの水を瞬時に温めることができる。この魔法によって温められたお湯は、とても冷めにくく、一日たつと通常の水温に戻る
16	**浄化の光／Purification**／汚れを落とす魔法。好きなキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターを清浄な光で照らすことで、様々な汚濁や毒素を浄化、消毒することができる。
22	**春の陽だまり／Sunlight**／人の気分をおだやかにする魔法。星がやわらかな光を放ち、この光を見た者は怒っていれば落ち着き、沈んでいれば少しだけ晴れやかな気分に変わる。
23	**鬼火／Fairy Fire**／灯りを自由に動かす魔法。小さな光の球を4個生みだし、それを自在に動かすことができる。ただし、自分の体から10m以上離れると、その光は消えてしまう。
24	**時の極光／Light of the Past**／過去の出来事を映し出す魔法。アイテム1つか、現在いる部屋を選ぶ。選んだ対象にまつわる過去に起こった重要な出来事を映し出す。特に重要な出来事がない場合、その道具や部屋や生まれたときのことが分かる
25	**導きの灯／Searchlight**／失ったものを探す魔法。失ったものを心に描き、星を掲げる。その部屋の中に失ったものがあれば、星はその場所に向かって光りをさす。その部屋にない場合は、失ったものがある場所に続く通路に向かって光をさす。失ったものがある場所に続く通路がこの部屋になければ光は現れない。
26	**星の外套／Cloak of Star**／極端な冷気や熱気から身を守る魔法。視界内のキャラクター1体を選ぶ。1D6サイクルの間、周囲の気温にわずらわされずに快適な温度を保つことができる。また、この魔法にかかっている間は、雨に濡れない。
33	**銀河の眠り／Darkness**／灯りを消す魔法。その部屋の光を弱めることができる。うまく作用すれば、完全に光を消し去ってしまうこともできる。
34	**月輪の舞／Moonlight Dance**／家畜の乳の出をよくする魔法。国1つを選ぶ。深夜に乾酪の星である月に祈りを捧げることで、翌朝、選んだ国の家畜からミルクをたくさん収穫することができる。反対に呪いを捧げることで、家畜の乳をすっぱくすることもできる。
35	**影法師の独り言／Silhouette's Soliloquy**／影と会話する魔法。キャラクター1人を選ぶ。そのキャラクターの影を踏んでいるとき、その影の持ち主が自分を誤魔化していれば、その本心を聞き出すことができる。
36	**熟星光／Aging Light**／食べ物や飲み物を熟成させる魔法。鍋1つ分の食べ物、もしくは飲み物を選ぶ。瞬時に発酵を促進させたり、カレーを二日目の味にしたりできる
44	**雨乞い／Rainmaker**／雨をふらせる魔法。自分がいる部屋1つを選ぶ。1D6クォーターの間、その部屋に天井から雨を降らせることができる
45	**お天道様／Judgement Light**／真実の光を照らす魔法。この光にさらされたものは、その内面によって外見が変化する。心根が美しく優しいものは、外見も優美で華やかに、邪悪でねじ曲がっているものは、醜悪で歪んだ外見になる。この光は、1D6サイクルの間持続する
46	**勇気のかがり火／Balefire**／情熱をもたらす魔法。好きなキャラクター1人を選ぶ。そのキャラクターの心の中に熱い火を灯し、猛り荒ぶらせる。このまじないによる熱情は、1D6サイクルの間持続する
55	**影の手助け／Hand of Shadow**／自分の姿が見つかりにくくなる魔法。好きなキャラクター1人を選ぶ。そのキャラクターを影で包み、他者から見つかりにくくする。この効果は、1D6サイクルの間持続する
56	**おぼろ／Dreamlike Images**／何かを霞ませる魔法。好きなキャラクター1体、もしくはアイテム1個を選ぶ。1D6サイクルの間、その姿が霞んで見えるようにすることができる。
66	**最期の光／Last Breath**／死すべき定めにある人物の死を引き延ばす魔法。誰かの死体、もしくはほぼ死んでいる状態の人物1人を選ぶ。その人物をよみがえらせ、1回だけ行動を行わせることができる。このまじないを使用された人物は、1サイクル後死亡する

召喚まじない D66

ダイス	結果
11	**級長戸（しなと）の風／Anemo**／一陣の風を吹かす魔法。現在いる部屋に迷宮のいずれかから、強い風を呼び出すことができる。蝋燭の火を吹き消したり、軽いものを吹き飛ばしたり、布をはためかせたりできる。
12	**手だ足だ／Animate**／無生物一つに手や足をはやし、歩かせることができる魔法。好きなアイテム1つを選ぶ。そのアイテムに手足を生やし、自律的に動かすことができる。アイテムは、常に持ち主のそばから離れないように動く。
13	**めくらまし／Apparition**／自分の姿を別の誰かと変える魔法。王国にいる好きな生き物1人と好きなキャラクター1人を選ぶ。選んだキャラクターの姿を、王国にいるその生き物の姿に変えることができる。
14	**招かれざる客／Uninvited Visitor**／名前を知っている誰かを侵入しにくくする魔法。名前を知っている好きなキャラクター1人を選ぶ。そのキャラクターは、術者のいる場所に近づきにくくなる。無理に近づこうとすると、気分が悪くなる。
15	**魔法の網／Net**／不可視の魔法の網を呼び出す魔法。好きなキャラクター1体を選ぶ。その人物を魔法の網にからませ、動きを鈍らせることができる。この網は、1D6サイクルの間持続する
16	**以心伝心／Heart to Heart**／心で会話をすることができる魔法。視界内のキャラクター1人を選ぶ。そのキャラクターと1D6サイクルの間、直接心を通わせて会話することができる。ただし、相手が隠したいと思っていることを読み取ることはできない（何かを隠していることは分かる）
22	**悪夢／Nightmare**／思い出したくない恐怖を呼び起こす魔法。キャラクター1人を選ぶ。そのキャラクターがもっとも思い出したくないおぞましい光景を想起させ、恐怖に陥れる。この魔法は、眠っているキャラクターに効果が高い
23	**魔法の手／Waftage**／固定されていない軽いものを動かす魔法。自分の視界内にある重さが10kg以内の軽いもの1つを選ぶ。1D6サイクルの間、それをゆっくりと移動させることができる
24	**小さくなぁれ／Little People**／自分の配下を小さくするための魔法。視界内にいる自分に心を許した人物を好きなだけ選ぶ。彼らの大きさを、1D6クォーターの間、ポケットに入るくらい小さくすることができる。
25	**夢枕／Night Walking**／誰かの夢に現れる魔法。名前をしっており、眠っているキャラクターの夢の中に現れ、［1D6×30］秒間、夢の中で会話を試みることができる。この夢の中では、言語の差は問題にならない
26	**盗み聞き／Eavesdrop**／離れた場所の音を聞く魔法。自分から500m以内の場所を指定する。その場所で発している音だけを召喚し、その内容を聞くことができる。
33	**どこへでも行ける切手／Magical Stamp**／不思議な切手を生み出すことができる魔法。装備しているアイテム1つと名前の分かっているキャラクター1体を選ぶ。この切手をはったものは、迷宮の中に消え、1D6クォーター後に選んだ人物のもとに送られる。
34	**ふわふわ／Fluff**／重さを軽くする魔法。自分の視界内にある固定されていない何かを1つ選ぶ。1D6サイクルの間、その重さを一握りの羽毛のように軽くすることができる。
35	**天からの贈り物／Gift from Ceiling**／その人の好きなものが天井から降ってくる魔法。視界内にいるキャラクター1人を選ぶ。そのキャラクターの好きなものを1つ、その場に召喚することができる。ただし、そのマップの中にないものを呼び出すことはできない
36	**霊感／Inspiration**／忘れてしまったものを思い出す魔法。好きなキャラクター1人を選ぶ。そのキャラクターが忘れてしまった人の名前や、暗証番号などを思い出すことができる。ただし、魔法によって封印されている記憶を、この魔法で取り戻すことはできない。
44	**天地無用／Don't Turn Over**／壁や床を歩く魔法。好きなキャラクター1人を選ぶ。そのキャラクターは、まるで普通の地面にいるように、壁や天井を歩くことができる。このまじないは、1D6サイクルの間持続する
45	**旧き盟約／Elder Bond**／怪物を使役して何かをしてもらう魔法。自分の《配下》のモンスター1体、もしくは、友好的なモンスター1体を選ぶ。そのモンスターに、何か簡単な仕事を1つ頼むことができる。ただし、そのモンスターにとって命の危険があるようなお願いをすることはできない
46	**しじま／Silence**／辺りを静寂で包む魔法。1D6サイクルの間、その部屋から音を消し去ってしまう。沈黙が支配している間、音によるコミュニケーションを行う行動は困難になる
55	**獣喚り／Whistle**／周囲にいる動物を呼んでくる魔法。その部屋の周囲にいる、比較的無害な動物の群れ（通常の犬や猫、鼠、【大蝙蝠】や【ウマトカゲ】、【ワリアヒラ】や【キンギョ】など）を呼び出すことができる。彼らは基本的には友好的だが、機嫌を損ねれば敵対的になる。
56	**厄払い／Expel Evil**／悪意を持っているものが、避けてくれる魔法。好きなキャラクター1人を選ぶ。その人物が、その人物に対して悪意を持っているものに近づくと、悪意をもっているものが光り出す。1D6サイクルの間、悪意を持っているものは、選ばれた人物をなるべく避けようと行動する
66	**見えるひと／Glam Sight**／普通に見えないものを観ることができるようになる魔法。好きなキャラクター1人を選ぶ。そのキャラクターは、1D6サイクルの間、光がなくても、姿を隠した妖精や迷核や言素や念素、透明化した怪物の姿などを見抜くことができるようになる

科学まじない D66

ダイス	結果
11	**記録**／**Thumb Drive**／様々なものを記憶しておける魔法。このまじないの使用者は、このまじないを使用した1クォーターに見聞きした情報を鮮明に記憶しておくことができる。
12	**解読**／**Read Laungage**／知らない文字を読むことができる魔法。好きな文書1つを選ぶ。1D6サイクルの間、その文書を読むことができる。
13	**拡大鏡**／**Amplifier**／小さなものを拡大して見ることができる魔法。1D6サイクルの間、ものすごく拡大してものを観ることができるようになる。効果が持続している限り、術者は自在に通常の視界に切り替えることができる。
14	**圧縮**／**Compression**／大量の文書を圧縮することができる魔法。紙や石壁などに書かれた文字を指でなぞると、その文字が消える。そして、その文字情報が圧縮された文様を、好きな物質に転写できる。圧縮した本人は、その文様に触れれば理解することができる。また、別の人間もこの文様に【解読】をかけることで内容を判読することができる。
15	**診断**／**Diagnosing**／対象の病状を把握する魔法。接触した対象1人の体の具合を正確に把握することができる。バッドステータスや残り《HP》も分かる
16	**解呪**／**Dispell**／まじないの効果を打ち消す魔法。一定の間、効果のあるようなまじない、もしくはそれに類する効果を打ち消すことができる。
22	**仮葬**／**Embalming**／死霊化を防ぐ魔法。誰かの死体1つを選ぶ。埋葬しなくても、その死体の死霊化を防ぐことができる。この効果は、1D6ゲームの間持続する。
23	**精密作業**／**Near Work**／精密な作業を行う魔法。キャラクター1人を選ぶ。1D6サイクルの間、そのキャラクターの指先が大変器用になる。針穴に糸を通したり、綺麗にメタルフィギュアの瞳を塗ることができるようになる。
24	**撹拌**／**Mixer**／液体をかき混ぜることができる。容器や小さな泉の液体の中に渦巻き状の水流をつくって、よくかき混ぜることができる。
25	**複製**／**Clone**／何かの複製品をつくることができる。視界内にあるものを一つ選ぶ。それと姿形がほとんど同じ、複製品をつくることができる。しかし、その複製品は、形がそっくりなだけで、それ本来の役に立つことはない。大きければ大きいほど、複製品をつくるのは難しく、複製品は1D6サイクル後に失われる。
26	**監視**／**Monitoring**／部屋の状況を一定期間監視し続ける魔法。現在いる部屋を選ぶ。その部屋に誰かが出入りした瞬間、その場にいなくても、出入りした人物の人相を確認することができる。この効果は、1D6サイクルの間持続する。
33	**識別**／**Identification**／無生物の組成を調べることができる魔法。好きな無生物1つを選ぶ。その組成――構成する物質や言素や念素、燃素や爆素の濃度、また簡単な機能を判別することができる。
34	**自動化**／**Automation**／楽器や書物を自動的に操作する魔法。楽器や筆にこのまじないをかけると、術者の知っている曲を演奏したり、文書を書き始める。また、書物や楽譜にこのまじないをかけると、その書物を読み上げたり、曲がなり出したりする。この効果は、1D6サイクルの間持続する。
35	**再現性**／**Repeatability**／同じ事が起こりやすくなる魔法。そのゲーム中に見た現象1つを選ぶ。その現象と似たようなことがもう一度起こる。まじないの達成値が高ければ高いほど、再現性は高くなる
36	**合理化**／**Rationalization**／魔法を効率的に運用する魔法。キャラクター1人を選ぶ。1D6サイクルの間、そのキャラクターに対する過剰なスキルやまじないの効果を別の誰かに配分することができる。例えば回復効果の場合、そのキャラクターの《HP》の最大値を超えて、《HP》が回復したら、その余剰分で誰か別のキャラクターを回復することができる。《HP》以外に、《気力》や《配下》、ダメージなどにも適用される
44	**遠話**／**Remote Access**／遠くの離れた場所と会話する魔法。好きな部屋1つを選ぶ。その部屋にいる人物と1D6サイクルの間、会話を行うことができる
45	**座標確認**／**Location**／現在の位置を確認するための魔法。自分の現在位置が、自分の王国から見て、階層、方角、距離がどの程度離れているかを計測することができる。また、自分が現在、どの方角を向いているかも分かる。
46	**破砕**／**Fracture**／石や鉱物をもろくすることができる魔法。30cm立方までの無機物1つ、もしくは一部分を選び触れる。その部分を土のように柔らかくすることができる。
55	**延長**／**Extention**／何かの魔法の接続時間をのばすことができる。すでに効果を発揮している星術、召喚、科学、遺失魔法などのスキル、もしくはまじない1つを選ぶ。その効果をさらにのばすことができる。難易度を高くすればするほど、延長する時間は延びる。
56	**予測**／**Projection**／次にやりそうなことを予測できる魔法。キャラクター1人を選ぶ。そのキャラクターが次に行いそうな行動を予測することができる。難易度が上昇すればするほど、その行動の詳細を予測することができる。
66	**増幅**／**Expansion**／何かの魔法の対象を増やすことができる。すでに効果を発揮している星術、召喚、科学、遺失魔法などのスキル、もしくはまじない1つを選ぶ。その効果の対象をさらに増やすことができる。難易度を高くすればするほど、対象の数が増える。

遺失魔法まじない D66

ダイス	結果
11	**死者との会話**／**Dialogues of the Dead**／死者と会話する魔法。名前を知っている死亡しているキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターが死霊化せずに埋葬されていれば、その人物と会話することができる。もし死霊化していれば、それが分かる。
12	**愚か者の金貨**／**Fool's Gold**／偽物のお金をつくり出す魔法。葉っぱや小銭を金貨に変えることができる。難易度を高くすればするほど、大量の金貨に変えることができる。この効果は一日の間持続する。
13	**誓約**／**Geis**／誓いを交わす魔法。キャラクター1人を選ぶ。術者とそのキャラクターは、互いに相手に1つの約束をさせることができる（約束には、相手の同意が必要）。この約束を破ったものは、約束を破るたびに激痛が走る。この効果は、約束を果たすか互いにまじないを解くことに同意するまで接続する
14	**輪廻転生**／**Carnation Reincarnation**／死亡したキャラクターを別の生命に転生させる魔法。もうすぐ死亡するキャラクター1人を選ぶ。そのキャラクターを、新たに生まれる別の命に転生させることができる。
15	**妖女の魔眼**／**Medusa's Eye**／生き物を石像化させる魔法。好きなキャラクター1人を選ぶ。そのキャラクターが同意すれば、そのキャラクターを石像化させることができる。石化している間、意識はなく、動くこともできないが、酸素も食事も必要ない。何年が経過していても、【解呪】などによって石化を解けば石化される以前のように生活できる。
16	**忘却のさざなみ**／**Amnesia**／出来事1つを忘れさせる魔法。視界内のキャラクター1人を選び、そのキャラクターに触れる。そのキャラクターが覚えている出来事1つを、術者の望むように忘れさせることができる。
22	**魔鏡**／**Reflect Mirror**／魔法を跳ね返す魔法。好きなキャラクター1人を選ぶ。そのキャラクターに星術、召喚、科学、遺失魔法などのスキル、もしくはまじない、またはモンスタースキルが使用されたとき、その効果を術者に跳ね返すことができる。難易度を高くすればするほど、高い効果を跳ね返すことができる。この効果は1D6サイクルの間持続する。
23	**二次元平面化**／**Two-dimensional Display**／自分の身体の厚さをなくす魔法。好きなキャラクター1人を選び、そのキャラクターに触れる。そのキャラクターを影のごとき、二次元平面体にすることができる。そのキャラクターはわずかな隙間を通り抜けることができるし、側面からは姿を見られることもなくなる。この効果は、1D6サイクル持続する。
24	**水廊**／**Water Corridor**／水中を自由に移動することができる魔法。好きなキャラクター1人を選ぶ。1D6サイクルの間、そのキャラクターは、水の中でも呼吸でき、自由に移動することができるようになる。
25	**目から鱗**／**Vision Control**／視力を操作する魔法。好きなキャラクター1人を選び、そのキャラクターに触れる。そのキャラクターが盲目であれば、そのキャラクターの目を見えるようにする。そのキャラクターが目が見えるようであれば、そのキャラクターを盲目にする。この効果は、1D6サイクル持続する。
26	**姿奪い**／**Aspect Stealer**／顔を奪うことができる魔法。好きなキャラクター1人を選ぶ。術者が、そのキャラクターそっくりに変身することができる。術者が絶対失敗するまで、この効果は持続する。
33	**巨人の法**／**Gargantua**／一時的に何かを巨大化させる魔法。好きなキャラクター1人を選び、そのキャラクターに触れる。そのキャラクターの身体を大きくすることができる。難易度を高くすればするほど、大きくすることができる。この効果は1D6サイクルの間持続する。
34	**恐怖症**／**Phobia**／嫌いなものをより嫌いにする魔法。好きなキャラクター1人を選び、そのキャラクターに触れる。そのキャラクターは、嫌いなものを見ると恐怖に凍りつき、さらに嫌いなものに触れると身体に異常が起きる。
35	**愛のリビドー**／**Flame of Eros**／淫らな気分にさせる魔法。好きなキャラクター1人を選ぶ。そのキャラクターは、身体が火照りだし、性的に興奮しだす。
36	**性別逆転**／**Gender Bender**／性別を変える魔法。視界内のキャラクター1人を選び、そのキャラクターに触れる。1D6サイクルの間、そのキャラクターの性別を逆転させることができる。
44	**魔力附与**／**Enchantment**／何らかの魔法をアイテムに封じ込める魔法。好きなアイテム1つを選ぶ。そのアイテムに、魔力（自分の修得しているスキルやまじないなどの効果）を封じ込めることができる。そのアイテムの持ち主は、その魔力を引き出すことができる。この効果は、1ラウンドから永遠まで、術者の望む期間を設定できるが、その期間の間、術者はその魔力を行使できない。
45	**疑心暗鬼**／**Usual Suspects**／誰かの心に疑いの種を植え付ける魔法。視界内のキャラクター1人を選ぶ。そのキャラクターは、術者の設定した何かが、そのキャラクターを陥れようとしているという疑惑を持つ。この効果は、1D6クォーターの間続く。
46	**かわいさ余って憎さ百倍**／**True Romance**／感情を操作する魔法。好きなキャラクター1人を選ぶ。そのキャラクターの、誰かに対する感情を逆転させることができる。好きな人は嫌いに、嫌いな人は好きにさせることができる。この効果は1D6サイクルの間持続する。
55	**空気読め**／**Read the Atmosphere**／空気が読みやすくなる魔法。このまじないを使用した部屋では、部屋の中にいる人物のセリフが吹き出しで表現されたり、驚きや雰囲気が擬音や漫符（汗やおどろ線など）で視覚化されるようになる。
56	**偏食**／**Extreme Diet**／好き嫌いを助長させる魔法。キャラクター1人を選び、そのキャラクターに何か食べ物を食べさせる。そのキャラクターは、そのゲームの間、その食べ物しか食べることができなくなる。他のものを食べると胃袋に激痛が走り、嘔吐してしまう。
66	**妖蛆の秘密**／**Mysteries of the Worm**／蟲を自由に操る魔法。その部屋の周囲にいる、蟲の群れを呼び出すことができる。基本的に、蟲は術者のいうことをきいてくれるが、彼らに不利益を与えると、術者は蟲の王の怒りをかうといわれている。

第三の扉
列強諸国

これまではどこかにある大きな国でしかなかった列強諸国。その秘密と、地域独自の上級クラスやモンスター、スキルなどなどを一挙に紹介。シナリオで使える設定や、使って嬉しいデータが満載の章だ。君もきっと列強を訪れてみたくなるだろう！

百万迷宮にあふれる小さな宮廷で、時には忌々しげに、時には畏怖のなか口に上る言葉「列強（グレート・パワーズ）」。今こそ、暗闇の中で蠢くかの巨大な獣どもについて語ろう。千の属領を従え、万の精兵を操り、支配者の一言に億の民草が揺れる巨大国家が持つ力とは？

列強諸国の読み方

About Great Powers

列強諸国の様々な風俗や追加データを紹介しよう。これを機会に、ぜひあなたのゲームに列強諸国を登場させて欲しい

列強ガイド

このセクションでは、列強諸国に関する様々なトピックの紹介、列強にまつわる表とデータを掲載している。列強に関係する冒険を行うときはもちろん、ゲームの追加データ集としても使用できるだろう。

列強ガイド

列強各国の様々なトピックを紹介している。キャンペーンシナリオ、『猟奇戦役』は列強を巡る冒険だ。プレイする前に、その場所について予習しておいたり、プレイ後により詳しい設定を読んだりすると、発見があって楽しいかもしれない。また、これらの設定を使ったシナリオのアイデア集が、本書p.108〜109に収録されている。GMはそれを参考にして、他の設定からシナリオのアイデアを発想することもできるだろう。あなたがプレイヤーなら、自分のキャラクターに関する設定を、このテキストから拾い出すこともできるだろう。色々に活用してみて欲しい。

列強に関わりのあるキャラクター

このサプリメントを使用すれば、人物作成時に、列強に関わりのあるキャラクターを作成することができるようになる。ダイナマイト帝国、千年王朝、メトロ汗国、ハグルマ資本主義神聖共和国のいずれか1つを選ぶこと。そのキャラクターは、列強セクションに収録された関連のある国の追加データを使用しやすくなる。

列強に関わりのあるキャラクターを作成した場合、そのキャラクターがどうしてPCたちの王国にやってきたか、1D6を振って、下記の経歴表で設定すること。

経歴表 1D6

ダイス	結果
1	あなたは元々列強で生まれた。生家で問題を起こして、国を飛び出した。
2	あなたは元々はPCの国にいた。家族や仕事の関係で、列強にしばらく滞在していた。
3	あなたは今でも列強に忠誠を誓っている。しかし、そのことを隠してPCたちの国に移住してきた。これは、ある秘密任務の一環である。
4	あなたは元々列強で生まれた。その後、世界を見るべく迷宮を旅している途中、PCの国の民に大きな恩を受けた。この恩を返すまで、この国の食客となっている。
5	あなたは列強の属国の一つにいた。その属国が滅ぼされ、放浪の後にPCの王国にたどりついた。
6	あなたは実は列強の有力者の子息である。行儀見習いとして、PCたちの王国に滞在していた。

上級ジョブ

各列強にまつわる新しい上級ジョブが設定されている。今から紹介する上級ジョブになるためには、通常の転職条件を満たしたうえで、【転職所】の施設、もしくは【悟りの書】のアイテムを使用する必要がある。また、逸材を列強の逸材に転職させることは現状不可能である。

列強に関わりのあるキャラクターの場合、関連のある列強の上級ジョブへの転職は、【転職所】や【悟りの書】を使用しなくても、条件さえ満たしていれば、いつでも、可能である。

各種表

各列強ごとに様々な表が設定されている。下記のように使用すること。

●ご当地散策表

その列強ならではのイベントが設定された散策表である。自国ではなく、各列強にいるときに使用できる。王国フェイズの行動の処理のとき、散策を行った場合に通常の散策表の代わりに使用することができる。

●ご当地遭遇表

その列強周辺の迷宮でランダムエンカウントが発生したときに使用するランダムエンカウント表である。迷宮フェイズにランダムエンカウントが発生したら、1D6ではなく、2D6を振り、このイベントを発生させる。イベントの中には戦闘以外の処理が行われるものもある。

●ご当地休憩表

その列強周辺の迷宮で休憩を行ったときに使用する休憩表である。迷宮フェイズに休憩を行うとき、2D6を振る前に通常の休憩表ではなく、ご当地休憩表を使用することを選択できる。

●ご当地ハプニング表

その列強周辺の迷宮で絶対失敗が発生したときに使用するハプニング表である。迷宮フェイズに絶対失敗が発生したとき、通常のハプニング表ではなく、ご当地ハプニング表の結果を適用する。

各種データ

他にも、ゲームに使用する様々な各列強関係のデータが収録されている。各データは、右記のように使用すること。

●眷属

各列強に関係する眷属である。シナリオの背景に、列強を関係させたい場合に利用できるだろう。加護や流儀、構成などに関しては、基本ルールと同様に処理すること。

●列強の一般スキル

基本的には、通常の一般カテゴリのスキルと同様に扱う。ただ、列強に関わりのあるキャラクターの場合、クラススキル、もしくはジョブスキルの代わりに、列強の一般スキルを修得することもできる。

●列強の施設

その列強の属国、もしくはその列強との関係が友好以上の国であれば自由に購入することができる（ただし、どの施設にもさらに施設ごとに条件が設定されている）。

●列強のコモンアイテム

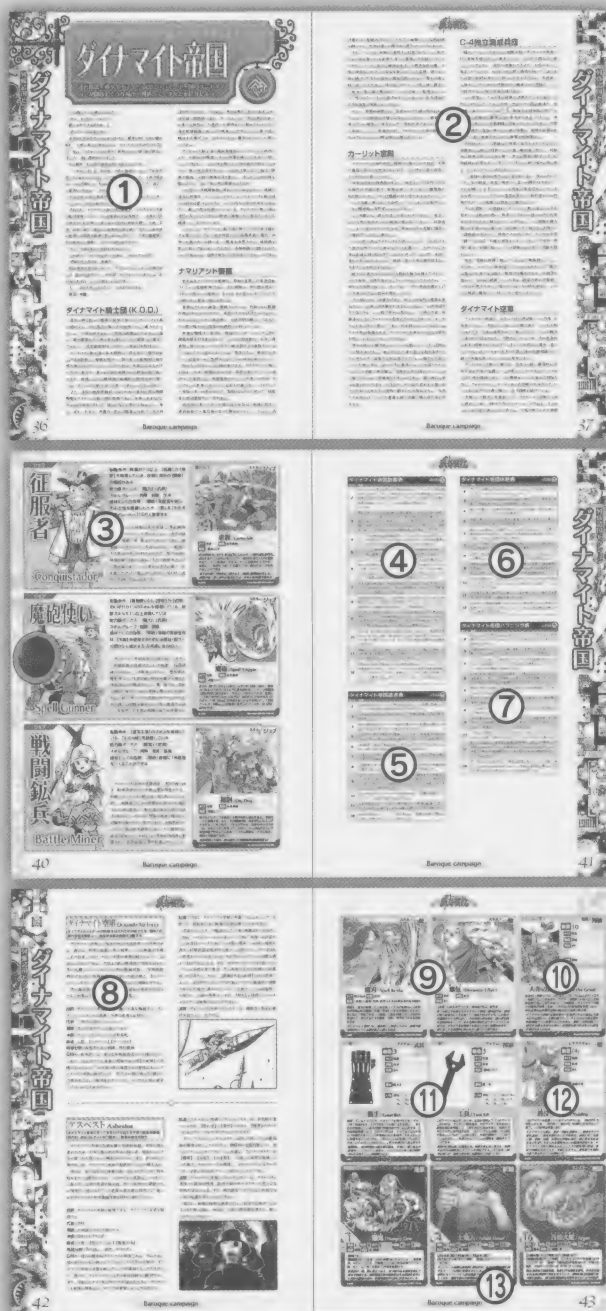
その列強では一般的に流通しているアイテム。その列強に滞在しているか、その列強の属国、その列強との関係が友好以上の国では、そのアイテムを予算会議のときに購入できる。また、どんな国でも、予算会議で1MGを追加で消費すれば、それらのアイテムを1個購入することができる。

●列強のレアアイテム

その列強で非常に大切に扱われているレアアイテム。その列強の属国か、その列強と同盟関係にある国では、( )内の数字の2倍で購入することができる。

●列強のモンスター

その列強周辺で頻繁に登場するモンスター。GMは、自由にシナリオに登場させることができる。

列強諸国の読み方

①ショートストーリー
その列強にまつわるちょっとした掌編小説。

②列強ガイド
その列強にまつわる組織や場所、事件などの設定。

③上級ジョブ
その列強にまつわる上級ジョブ。

④ご当地散策表
その列強で使用できる散策表。

⑤ご当地遭遇表
その列強周辺で使用する遭遇表。

⑥ご当地休憩表
その列強周辺で使用できる休憩表。

⑦ご当地ハプニング表
その列強周辺で使用するハプニング表。

⑧列強の眷属
その列強にまつわる眷属。

⑨列強の一般スキル
その列強に関連する一般スキル。

⑩列強の施設
その列強の関連国が建てられる施設。

⑪列強のコモンアイテム
その列強の関連国で入手できるコモンアイテム。

⑫列強のレアアイテム
その列強の関連国で入手できるレアアイテム。

⑬列強のモンスター
その列強周辺で登場するモンスター。

ダイナマイト帝国

Dynamite Empire

world

迷宮破壊王朝ダイナマイト帝国について、小王国のランドメイカーが関係しそうな場所や習俗、データなどを紹介しよう。

「この地はすでに迷宮にあらず！」
「では、なんだというのだ？」
震える声で父は尋ねました。
「ダイナマイト帝国である！」

初恋の人を忘れたことはありません。爆音と共に王宮の壁が崩れ、土煙の奥から現れたのは、ダイナマイト大帝その人でした。彼は、王であった父の首を、新星のごとく輝く剣で跳ねとばして……私に微笑みかけました。

その瞬間、私の百万迷宮は光に包まれたのです……！

……失礼しました。その後、大帝が寵姫の一人として私を所望したと言われたときは、とても嬉しく思いました。大帝の後宮、カーリット宮殿には、本当に大勢の女たちがいましたが、誰よりも愛されてみせる！　そう決意していました。

大帝は多くの日を戦場で過ごしていて、ダイナマイトシュタットにいることの方が稀でした。

それでも、ダイナマイト騎士団の謁見式、ダイナマイト空軍の航空演習、オクトーゲン超重砲の完成装填式……大帝が王宮に戻る日に私を推して貰えるよう宦官に賄賂を贈り、化粧、美容、話術、踊り、流行かつ扇情的な服を着て、もちろん房中術の勉強と括約筋の鍛錬も怠りませんでしたし、大帝の寵愛深い女の部屋には爆弾……というのは冗談ですけど。

でも。大帝は私の元を訪れませんでした。

五年経って、ようやく訪れた大帝は、こう言ったのです。
「初めて見る顔だな。新顔か？」

私は後宮を逃げ出しました。ダイナマイトシュタットも飛び出して、逃げて逃げて……。その間、ずっと泣いていましたよ。私の長い初恋は、こうして終わったのです……。

もし、また大帝に会えたら？　こう言うんですよ。

死ね、不能。

> **コラム**
> **爆発力について**
>
> ダイナマイト帝国では個人の総合能力や戦闘能力を測るものさしとして「爆発力」という数値を用いる。しかし、爆発力1がどれだけの何に値するかは不明である。分かるのは多いほうが少ないほうよりすごいということだけだ。
>
> 爆発力は右ページの手法に従って算出される。段階ごとに計算すること。

ダイナマイト騎士団（K.O.D.）

真紅の剣と四つの爆弾の紋章で知られるダイナマイト騎士団の名は、百万迷宮の隅々まで恐怖とともに轟きわたっている。大帝の威光をもって迷宮の暗闇を打ち払わんと謳い、剣と爆薬を手に突き進む彼らは、その破壊力の凄まじさをもって「迷宮破壊軍団（DDT）」の異名でも呼ばれる。

ダイナマイト騎士団の基本戦術は、盾を並べて隊列を組んだまま前進し、爆弾を投げて、算を乱した敵戦列に剣や槍で斬り込んでいくというものである。単純ではあるがそれだけに強力で、幾つもの国の軍隊がこの戦法の前に敗れてきた。戦場における爆発物の組織的な使用方法に関しては、ダイナマイト騎士団こそ第一人者といってよいだろう。

また、迷宮の地理的制約に囚われない変幻自在な戦闘機動もダイナマイト騎士団の特徴である。世界にあまねく広がる百万迷宮に対して、彼らはなにも畏れを抱かない。壁も、床も、天井も、邪魔だと思えば爆薬を仕掛けて吹き飛ばすだけなのだ。この点は、迷宮を聖なるものと崇めるメトロ汗国と対照的である。そうでなくとも、百万迷宮の住人の多くは漠然とした迷宮への畏怖を心に秘めているので、迷宮破壊教義に基づいて構築されたダイナマイト騎士団の戦法を予測できず、なすすべもなく翻弄されることが多いのである。

ダイナマイト騎士団の最高指揮官はダイナマイト大帝その人で、大帝自らが陣頭に立って指揮を執ることも決して珍しいことではない。このときの彼らの士気の高さは恐ろしいほどで、騎士団全員がまるで一つの生き物のように動き、爆弾や鉄砲、大砲の弾幕をまき散らし、きらめく白刃の林を振り立てて、辺り一面に死と破壊をもたらす。

この恐るべき戦闘集団に対抗できる者は少ない。歳経た迷宮の怪物や、ダンジョンマスターも、ダイナマイト騎士団との対決は避けようとする。いくら巧みな待ち伏せを行なおうと、凝った罠を仕掛けていようと、ダイナマイト騎士団は、迷宮の住人たちが自らの戦術の基盤とする迷宮そのものを破壊してしまうからである。

したがって、ダイナマイト騎士団を倒そうとする者は搦め手を使うことになる。流言飛語による指揮系統の攪乱、挑発と小競り合いを繰り返して爆薬を浪費させる、補給路を断って飢えで弱らせる、などなど。直接戦闘では勝ち目のない小王国などは、知恵と勇気で立ち向かうしかないのである。

ナマリアジド要塞

悪名高きナマリアジド要塞は、帝国の重罪人が多数収監されている監獄要塞である。その建物は、星の燃え殻をくりぬいて作られた球体で、もともとその星が占有していた大空洞の中心部分に浮かんでいる。

要塞はきわめて厳重に警備されている。数限りない脱獄計画が企てられてきたが、成功したものはほとんどないし、わずかに伝えられる成功例も、出所不明の噂として囚人たちの間で囁かれる程度の信憑性しか持っていない。

要塞を警備する看守は、群狼やバンダースナッチなどの獰猛な獣を引き連れている。これらの肉食獣は、命令一過獲物に襲いかかってずたずたに噛み殺すよう調教されており、囚人たちに恐れられている。看守たちは、最低でも月に一人は見せしめに処刑するようにとの命令に従っている。

囚人たちのほとんどは政治犯である。ダイナマイト大帝に刃向かった者、暗殺を試みた者、叛乱を起こそうとした者。そうした重罪人は、即刻処刑されることが多いのだが、それでもこの要塞に送られてくる囚人は絶えない。ダイナマイト帝国が多くの国を平らげ、版図を広げるに従って、収監者の数は増加する一方である。

政治犯が多いため、内部の囚人社会は、帝国に対する抵抗組織の大集会場のような趣を呈している。とはいえ逃

げ場のない監獄内でのこと、どれだけ威勢のいい反抗計画を練っても、所詮は虚しい繰り言に過ぎないのではあるが。

また、ここには「本物の」重罪人も収監されている。何百人もの命を奪った大量殺人鬼、火薬庫に火を放ってダイナマイトシュタットに甚大な被害を及ぼした邪悪な放火魔、大帝の後宮から何人もの女官を盗み出した大盗賊、幾つもの国を滅ぼしてきた伝説的な傾国兵器などなど、驚天の業を持つ凶人たちである。彼らはいずれも、分厚い壁に囲まれた独房に重い鎖に繋がれて、とりわけ厳しく監視されている。彼らのうち一人でも逃げ出すことがあれば、百万迷宮は大きな混乱に見舞われるだろう。

そして、要塞の最奥には、仮面をつけた謎の男が囚われている。その居室は牢獄とは思えないほど広く、豪奢で、看守たちの態度も丁重なものだ。彼が何者であるかを語れる者はいないが、監獄内では、ダイナマイト大帝の血縁者なのではないかとの噂が密かに囁かれている。

カーリット宮殿

ダイナマイト大帝の宮廷に隣接して建てられた後宮。大帝の寵愛を受けた女性が100人以上、その倍の人数の官官にかしずかれて暮らしている。

官官は后妃の教育係でもあり、後宮入りした女性たちは、礼儀作法や読み書き、歌舞音曲、それに加えて爆発物の取り扱いを学ぶ。中には爆爵の位を得た女丈夫もいる。カーリット宮殿に輿入れした女性は、どこに出しても恥ずかしくない爆発物の専門家になるのである。

この宮殿には、誰もが望んで来るわけではない。遠征に出た大帝に見初められた敵国の娘も珍しくないし、奴隷商人によって売りつけられた少女、帝国の人狩り部隊に捕まって連れてこられた人妻もいる。

いくら超人的なダイナマイト大帝といえども、これだけ大人数の女性すべてに愛を注ぐことは難しい。ただでさえ大帝は前線を飛び回る忙しい日々を送っているのだ。後宮に連れて来られたはいいが、結局一度も大帝の顔を拝まないままでいる女性も少なくない。

敵でさえ惹きつけるほどの人間的な魅力を備えたダイナマイト大帝が、女性を集めることにこれほどこだわるのは、一見すると奇妙に思える。そこには、一代で帝国を築き上げた王者ならではの悩みが関わっている。

その悩みとは、世継ぎである。何人もの女性と関係を重ねたのに、大帝には世継ぎが生まれていない。30代半ばとまだ若くとも、いつ戦で死ぬか判らない。大帝亡き後、後継者のいないダイナマイト帝国はどうなるだろうか。もしかするとあっけなく潰れてしまい、何も残らないのではないか。その不安が焦燥を生み、ダイナマイト大帝をして巨大な後宮を作らしめることになったのである。

華やかな女の園であるカーリット宮殿には、しばしば外からの侵入者がある。連れ去られた妻や恋人を取り返そうとする男たちや、高貴な女性を狙う人さらいの類などである。こうした侵入者は、恐るべき守護者によって出迎えられる。カーリット宮殿の衛兵隊は、全員が人形の国コストニツェから雇い入れられた胡桃割り人形なのである。顔に虚ろな笑みを貼り付けたまま、大きなペンチに似た責め具を振りかざして迫る人形たちの恐怖に耐えられる男は少ない。官官たちの中には、こうした遭遇を経て宮殿に職を得た者も存在する。

C-4独立混成兵団(コンポジション)

細かいことにこだわらない国風を持つダイナマイト帝国には、多種多様な住人が集まってくる。それは人間だけに限ったことではない。迷宮の怪物たちもまた、大帝の元へと集まってくるのだ。あるものは人間に興味を抱いて。あるものは食い扶持を求めて。戦いを好むものたちは、帝国軍に入隊する。その中でも怪物だけで構成された部隊が、ここで紹介するC-4独立混成兵団である。

この部隊は、さまざまな種類の怪物たちが入り混じって作り上げられた、どんな状況にも対応できる即応集団だ。攻城戦に長けたドワーフの工兵(エンジニア)、敵後方を効果的に叩くことのできる赤頭巾の擲弾兵(グレナディア)などが有名である。もちろん、単純な力を生かした直接戦闘も得意とするところである。甲冑に身を固めた鬼族の斬り込み隊の突撃は、敵軍の前線をあっという間に崩壊させるほどの衝撃力を発揮する。

名目的には、C-4部隊は正規軍に組み込まれてはいるが、実質的には独自の判断によって動く傭兵団に等しい。部隊内の結束は固いとは言い難く、異なる種族の間でしばしば仲間割れが発生する。また、ダイナマイト騎士団との仲も悪く、ことあるごとにいがみ合っている。

C-4部隊の素行の悪さは広く知られており、彼らの行くところ、常に略奪、虐殺、拷問、人食いの噂が付きまとう。それが噂にとどまらないことも周知の事実である。力なき民を殺すことにいささかの逡巡も覚えない根性曲がりの怪物たちが、この部隊には数多く在籍するのだ。

それも道理、この部隊は、ダイナマイト騎士団などが手を染めるには都合の悪い、戦争につきものの数々の汚れ仕事を片付けるために飼われているのである。C-4部隊の撒き散らす見境のない暴力は、民の間に手っ取り早く恐怖という潤滑油を注入する。怪物たちの爪と牙で、行く先を手荒く耕しておけば、本隊の侵攻もうまくいくという寸法だ。帝国の素早い台頭の陰には、C-4部隊のおぞましい活躍が隠れている。

現在、部隊の指揮を執っているのは「戦機殺しの」シェボイガン。ドラゴンの血が混じっていると言われる牛頭(ミノタウロス)で、巨鬼ほどの身の丈を誇る。戦場では魔法のかかった戦斧を振るい、刃の届く範囲に入った者を、敵味方問わず皆殺しにする狂戦士である。彼の下には9人の副官がおり、いずれも残虐な魔将として部下にすら恐れられている。

ダイナマイト空軍

ダイナマイト帝国は、おそらく百万迷宮唯一の「空軍」を所有している。迷宮を上に向かって掘り進み、いつか天階に出たとき、天使の軍勢とすぐに戦えるように、という概念に基づいて設立された。当然かもしれないが、その先進性はあまり理解されておらず、へまをした将校の左遷先、愚にもつかない思いつきから生まれた新兵器の実験部隊として、細々と存続を許されているのが現状である。

ダイナマイト空軍の主戦力は、空気より軽い爆発性の気体を詰めた革の気嚢に、人が乗ることができるゴンドラをつけた飛行機械である。この機械をいくつか集めて部隊を作り、ダイナマイトシュタットのある大空洞の天井近くで、いつか来るはずの出番に備えて、日々訓練を続けている。

空軍という概念の考案者にして、ダイナマイト空軍の大将を務めるのが、「砕けた空の」ジャンルーイである。ある日ふらりと宮廷に現れたこの老人は、天使と戦うための軍勢を作

コラム

爆発力の算出方法

下記の順番で計算を行うことで、PCの爆発力を算出できる。

・(〔武勇〕+〔才覚〕+感情値すべて)×《器》の値を算出する
・その値に所持しているコモンアイテムの価格×10を足す
・その値に所持しているレアアイテムの価格×20を足す
・その値に修得しているスキルの数を掛ける
・その値を成立した人間関係1つごとに×2する
・その値をバッドステータス1つごとに÷2する
・その値に《配下》の数を足す

その値が、最終的な爆発力になる。

るという自説を披露し、大帝に興がられてこの地位に着いた。誰もが実現性に疑問を持つような考えであるうえ、大帝から下された予算もわずかなものであったが、ジャンルーイはその限られた資源を有効に使い、古いなめし革の山と大きなバスケットで、最初の試作機を作り上げてしまった。老人を一人乗せたままゆっくりと上昇していく飛行機械を目の当たりにして、大帝も少なからず驚いたと伝えられる。

とはいえ、実際の戦闘に役に立つかは別問題だ。浮遊力を生む気嚢には、火気厳禁の気体がいっぱいに詰まっており、それ自体が弱点になってしまっている。そのため、依然として空軍の有効性には疑問符が付きまとっており、劇的に予算が増えるということもなかった。唯一の進歩は、部下をつけてもらえるようになったことぐらいである。

ダイナマイト空軍の基地は、大空洞の天井からぶら下がるように作られた、船着き場に似たプラットフォームである。ほとんど骨組みばかりのこの基地は、常人なら足下の空間の巨大さに恐れをなして一歩も動けなくなるような代物だが、空軍の兵士たちは軋みを上げる桟橋を平気な顔で歩き回っている。ジャンルーイの熱意は、部下たちにも流行り病のように伝染するようだ。赴任当初は不満たらたらだった兵士たちも、いつの間にか、百万迷宮で最も先進的な部隊の一員として、奇妙な誇りに目を輝かせるようになるのである。

オクトーゲン超重砲

多数の大口径砲を有するダイナマイト帝国軍の中でも、オクトーゲン超重砲は極め付けの怪物である。迷宮の区画3つ分にも及ぶ長大な砲身を持ち、ひとたび発射されると、前方にある地図3枚分の範囲にあるものを、ことごとく破壊するほどの威力を持つ。これほど誇大妄想的（メガロマニアック）な兵器を作るのは、ダイナマイト帝国を除いて他にない。まぎれもなく、百万迷宮最大の大砲であろう。

その巨大さゆえに、オクトーゲン超重砲の運用は困難を極める。設置場所として、直線状に並ぶ3区画の空き地を用意し、その上でこの大砲を分解してばらばらに輸送、設置場所に到着してからは再び元通りに組み立てなければならないのである。一日二日で終わる作業ではないし、大変な人手と資金がかかる。輸送中には大量の部品を守りながら長い距離を移動しなければならず、組み立て作業は敵の襲撃で頻繁に中断される。なにしろ、完成したが最後、文字通り国が吹き飛ばされてしまうのだから、相手の国が必死になるのも当然である。したがって、大砲の建設現場の周辺は最も熾烈な戦いの場になる。

砲身が巨大なら、使用する火薬の量も膨大なものである。一発撃つだけで、普通の大砲なら何万発分にもあたるような量の火薬を消費するので、大砲の設置場所とは別に火薬の集積場所が必要となる。そのために一つ上の階層に貯蔵庫が設けられ、いざ射撃を実行するときには、そこからパイプを通して火薬が砲口に流し込まれる。

また、砲弾も並外れた大きさとなる。ここまで巨大な砲に適合する弾は、通常の鍛冶屋では作ることができないため、もっぱら星が砲弾として用いられる。とはいえ、まだ生きている熱い星は、火薬に引火してしまうため使えない。砲弾になるのは、鉄や鉛でできた、冷え切った星の死骸である。

この大砲が完成して以来、ダイナマイト大帝は、メトロ汗国の巨大鉄道ターミナル、ダイヤモンドクロッシングに大変な興味を示すようになった。確かに、ダイヤモンドクロッシングの大ターンテーブルと、そこから四方八方に伸びるトンネル網が組み合わされば、オクトーゲン超重砲の機動性は格段に増すだろう。近いうちに、ダイヤモンドクロッシングを巡って、ダイナマイト帝国とメトロ汗国との大戦争が起こるのではないかと予測する声も日増しに高まっている。

自由コルダイト市

かつてダイナマイト大帝の侵攻で放たれた火が、何年も燃え続けている廃墟。在りし日は、独立コルダイト公国の名前で長年栄えていた中堅国家であったが、特産品の火薬に目をつけられたのが不幸であった。押し寄せる帝国軍の圧倒的な物量を前に、なすすべもなくコルダイト公国は滅んだ。

しかし、大帝が目的の火薬を手に入れることはできなかった。周囲の岩盤に含まれる、火薬の原料として珍重されていた特殊な燃焼物質に火がつき、国全体が炎に包まれたのだ。この火災で、コルダイト公国の住人のほとんどが死に、帝国軍も多くの犠牲者を出した。発生した煙は上方の階層に這い上がり、周辺の無関係な国を人の住めない場所にした。

火は、勢いを失いはしたものの、なおも消えずに燃え続けている。壁や床の中の隙間で、まどろむようにちろちろと燻ぶっている。空気は乾ききり、暖かく、人気のない街路には常に灰が降り積もっている。あちこちに黒々と火災の痕跡が残っているが、中にはまるでついさっきまで誰かがいたような生活感を残している部屋もある。手入れする人間がいなくなったため迷宮化が進み、街路は奇妙にねじくれている。緩慢に続く火災に炙られて、部屋や通路は脆弱になり、何かの拍子に崩落する危険もある。

灰のベールに覆われた街を、ひそやかに行く者がいる。帝国に反旗を翻す反体制組織、《アスベスト》の団員である。《アスベスト》は同種の団体の中では最もよく組織されており、弾圧の手を巧妙に逃れて拡大を続けている。彼らはこの廃墟を自由コルダイト市と呼び、反攻の拠点としている。帝国にさまざまなものを奪われた彼らは、防火服に身を包み、死んだ街に寄り集まっては、密かに会合を重ねている。

また、この街には、生者のみならず死者の怨念も渦巻いている。火災で死んだ者たちが、悲しみと怒りに突き動かされるまま、命のない躯を蠢かせているのである。炭化した真っ黒な姿のもの、灰に覆われて前後も判らないほど真っ白になったもの、街と同じくとろとろと燃え続けているもの。無惨な姿に成り果てた死霊たちは、生者を見つけるとよろめきながら近づいてきては、悲鳴を上げて掴み掛かってくる。

まともな者なら近づこうとしない忌まわしい場所だが、なぜか迷い込む者は後を絶たない。まるで街そのものが意思を持ち、旅人を誘い込んでいるかのように。

蕃神回廊（ばんしんかいろう）

とくに決まった国教というものがないダイナマイト帝国には、百万迷宮中から、ありとあらゆる神々とその信者がやってくる。彼らが集まるのが、聖地の見本市、八百万の神々の吹き溜まり、俗に言う蕃神回廊である。

この区域は、手ごろな神様、お守り、拝み屋を求める人々で昼夜の別なく賑わっている。通りかかったが最後、有象無象の宗教者たちにどっと囲まれるだろう。誰もが自分の信じる神こそ最高であると主張し、数々の特典を並べ立てて、教義を売り込もうとする。根気よく探せば、どんな需要にも適合する神様が見つかるかもしれないが、宗教的な熱意に目をぎらつかせて喚き立てる男女の群れにもみくちゃにされな

コラム

爆発力の測定

爆発力の測定に専門技術は必要ない。帝国領内の医療器具店でなら、どこでも様々な形の爆発力測定器を手に入れることができる。眼鏡のようなもの、布を腕に巻きつけてハンドポンプを動かすもの、制限時間内にパズルを延々解き続けるもの、肛門に貼付して剥がすものなど。形は色々とあるが、不思議と出てくる数値に大差はない。望むならこうした測定器をPCに与えても構わないし、与えるどころか実は持っていたということにしても問題ない。爆発力はゲームに何の影響も持たないからだ。

がら、冷静に商品を見極めるのは難しい。

回廊の両側にはずらりと神殿が並び、お布施と入信者を募っている。どの神殿も、趣向を凝らした飾り窓(ショーウインドウ)を用意して、道行く人々の目を引こうと必死だ。信者が集まり、お守りの売り上げが伸び、浄財の量が増えれば、神殿を立派にして、おのれの奉じる神の威光をさらに広く知らしめることができるからである。

こうして、蕃神回廊には、富める神と貧しき神が、互いに軒を連ねることになる。しかし、その差は固定されたものではなく、頻繁に入れ替わる。在家信徒は移り気で、見る目が厳しい。千人の信者を得ていた神が、護符の効果に疑問を突きつけられてたちまち落ちぶれることもあるし、逆に無名の神が一夜にして頂点に昇り詰めることも珍しくない。

中にはどうやっても格を上げられない信仰もある。それどころか、神官にすら見放され、神様自身が信徒を募っているところさえあるのだ。回廊の隅の薄暗がりでは、妖怪じみた土俗神や、食い詰めた生き神様が、精一杯の神々しさを放とうとしながら、通行人の袖を引いている。

罰当たりなことに、詐欺師や泥棒も横行する。信仰を巡っての刃傷沙汰が抗争に発展したり、信仰の強要、狂信者による拉致や無差別殺人も起こる。基本的にダイナマイト帝国の国是に反しない限りはどんな信仰も放置されているが、こうした犯罪を抑えるために、しばしば抜き打ちの宗教弾圧が行われる。たいていは、見せしめとして素行の悪い神殿が一つ二つ壊され、神官が数人、回廊の中央にある広場で火炙りにされる。その晩はお祭り騒ぎになるのが常である。

アームズロー闘技場

この円形闘技場の土は、数え切れないほどの犠牲者の血を吸い込んできた。その歴史はダイナマイト帝国そのものよりも古い。領土拡張の過程でこの闘技場の廃墟に出くわした大帝は、建物に修復を加えて、いつ作られたとも知れないこの場所に、再び命を吹き込んだのである。

毎日、各国から名の知れた闘士が闘技場にやってきては、命を賭けた勝負に挑む。勝者は褒美も名声も望むがままだ。敗者は死ぬか、さもなくば奴隷にされる。

奴隷剣闘士たちの殺し合いも、見世物として喜ばれる。剣を握ったこともないひ弱な奴隷でも、噛ませ犬としては充分だ。観客は血が流されることを期待して来るのである。

闘技場は川に面しており、奴隷を運搬する艀(はしけ)がひっきりなしに船着き場を出入りする。騙されて連れて来られた者も多い。有名な温泉地「火山の湯治場」への定期船と見せかけ、船客を酔い潰して身ぐるみ剥ぎ、剣奴として売り飛ばすドワーフの悪党などもいるのである。奴隷たちの泣き声と、作業監督の怒鳴り声、鋭く弾ける鞭の音が入り混じって、船着き場はいつも騒がしい。

人間と怪物との戦い、集団戦、戦機同士の激突、地雷爆破死合(デスマッチ)など、さまざまな趣向を凝らした闘技がたくさんの観客を呼ぶ。王国の命運を賭けて勝負する羽目になったランドメイカーも出場することがある。後のない状況に追い込まれた者たちの必死の戦いぶりは、常に人々を熱狂させる。

闘技だけではなく、罪人の公開処刑も行われる。大罪人にはそれに相応しい有名な処刑人があてがわれ、喝采を浴びながら華やかに刑が執行される。それほど重要ではない小物の場合、何人もまとめて闘技場に押し出され、そこに肉食獣が放たれる。こうした余興は、本番の闘技の前座として行われることが多い。

試合の結果を巡っての賭け事も盛んである。観客席のあちこちで胴元が賭けを募り、試合後には喜びと嘆きの声が交錯する。賭けで負けて一文無しになり、観客の立場からそのまま奴隷に転落する者もいる。また武具を売ったり、まじないをかけたりといった剣闘士向けの商売も活発である。

血まみれの見世物(ショウ)を求める人々の欲望には限りがない。闘技場の白い石壁には、勝利の雄叫びと絶望の悲鳴が絶えることなく反響している。

ジョブ

征服者

Conquistador

転職条件:勲章が1つ以上、【乱舞】か【突撃】を修得している、自国に自分の【銅像】の施設がある

能力値ボーナス:〔魅力〕〔武勇〕

スキルグループ:肉弾、射撃、交渉

逸材としての効果:(補助)支配者を倒し、その土地を獲得したとき、《民》を[その支配者のレベル×1]D6人獲得する

ダイナマイト帝国の迷宮破壊工事（ダンジョン・エクスパンション）前線指揮官。ダイナマイト大帝の名において迷宮を破壊し、侵略（レイド）と征服（コンクエスト）を行う者たちである。強者揃いのダイナマイト帝国の中でも、一騎当千、天下無双の実力の持ち主たちだ。配下を従え、戦場を駆け抜ける姿は、まさに血風巻き上げる迷宮嵐の如し。その勇名は迷宮に轟き、名を聞いただけで震えが止まらず、国を明け渡す小王国の王もいるほどだ。

SKILL　スキル／ジョブ

虐殺（ぎゃくさつ）/ Genocide

タイプ 補助　対象 本文参照

判定 〔魅力〕／9

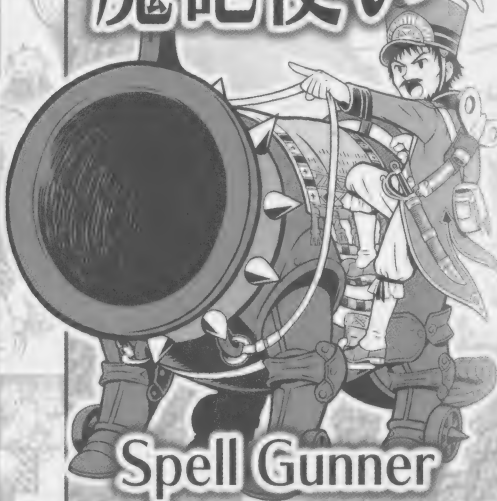
自分が誰かの《HP》を0以下にしたとき、上記の判定を行う。成功すると、自分のいるエリアか、自分のいるエリアに隣接するエリア1つを選ぶ。そのエリアにいる敵軍キャラクター全員に、[自分の《配下》の数×1/5]点のダメージを与えることができる

返す刀の勢いで戦斧を一閃すると、周囲に衝撃波が生じる。雲霞の如く押し寄せる敵兵たちは、次々と血の花を咲かせた

S-J042　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

ジョブ

魔砲使い

Spell Gunner

転職条件:【魔物使い】か【憑依】か【式神】のいずれか1つのスキルを修得している、射撃スキルを1つ以上修得している

能力値ボーナス:〔魅力〕〔武勇〕

スキルグループ:射撃、召喚

逸材としての効果:(常駐)自国の宮廷全員は、【大砲】を使用するために必要な《配下》の数が5人減少する(0未満にならない)。

ダイナマイト帝国固有の兵科であり、後方より直接前線を援護できるのが特徴。砲術（ガナリー）訓練だけでなく、召喚術の中でも、憑依術（ダウンロード）や魔影術（エイリアス）など、怪物を操る使役系魔法を修めた精鋭ばかりで構成される。魔砲（スペルカノン）とは、契約を結び、術式化された怪物を撃ち出す兵器であり、砲弾（キャノンボール）としての怪物が不可欠だからだ。その扱いは困難を極めるが、高い爆殺力を誇り、対装甲、対多数の戦闘で威力を発揮する。

SKILL　スキル／ジョブ

魔砲（まほう）/ Spell Cannon

タイプ 支援　対象 本文参照

判定 〔武勇〕／11

自分の《配下》の中にいるモンスターの《民》1体と、自分のいるエリアから2マス以内にある好きなエリア1つを選ぶ。上記の判定に成功すると、そのエリアにいるキャラクター全員に[そのモンスターのレベルまでの好きな数字(最低1以上)]D6点のダメージを与えることができる。そのダメージ決定のサイコロの目の中に、6の目が1個以上あった場合、この効果に使用したモンスターの《民》は失われる

S-J043　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

ジョブ

戦闘鉱兵

Battle Miner

転職条件:【迷宮工事】のスキルを修得している、【もぐら棒】を装備している

能力値ボーナス:〔探索〕〔武勇〕

スキルグループ:肉弾、迷宮、道具

逸材としての効果:(補助)自国に1本通路をつくることができる

ダイナマイト帝国の急襲部隊（アサルトフォース）。迷宮を掘り抜き、敵軍背面からの奇襲攻撃を得意とする。前線のダイナマイト騎士団に気を取られている間に、戦闘鉱兵による挟撃を仕掛けられ滅ぼされた国は数多い。騎士団の勇名に隠れてあまり知られていないが、部隊や物資の輸送にも活躍する侮りがたい相手である。先頃黒色ドワーフの一族を技術顧問に迎え、その掘削力は高まるばかりだ。平時には、帝国の外周部に配置され、迷宮破壊工事（ダンジョン・エクスパンション）の任務についている。

SKILL　スキル／ジョブ

掘削（くっさく）/ Dig Dug

タイプ 支援　対象 本文参照

判定 〔探索〕／11

好きなエリア1つを選ぶ。上記の判定に成功すると、そのエリアに移動する。また、その戦闘の間、自分が元いたエリアとそのエリアをつなぐトンネルができる。自軍のキャラクターは、そのトンネルを使って、そのトンネルが結ぶ2エリア間を移動できるようになる(トンネル移動は1マスと数え、前進でも後退でもない)

突如背後より現れ、敵の虚をつく戦闘鉱兵の掘削戦術ッ!!

S-J044　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

ダイナマイト帝国散策表 2D6

ダイス	結果
2	おもむろに大通りの真ん中で謁見を始めたダイナマイト大帝の前に押し出されてしまう。大帝は君の知られざる背景を語る。好きな背景表でランダムに背景を1つ決める。このゲーム中、通常の背景に加えその背景の効果が適用される。このゲーム中に使命を達成すると、レベルが1つ上がる。
3	軍服もきらびやかな征服者が兵隊を募集して未知の土地に出発しようとしている。最大で100人まで《民》を貸し与えても構わない。彼らは終了フェイズに帰還する。しかし《民》10人ごとにサイコロを振り、奇数の目を出すとその10人は死体になって帰ってくる。征服者に貸した《民》10人ごとに1MGの財宝を得ることができる。
4	カーリット宮殿で側室の募集が行われている。このゲームの終了フェイズに、女性型のモンスターの《民》1人を渡すたびに、1D6MGを獲得することができる。女性型のモンスターかどうかはGMが判断する。
5	アームズロー闘技場を訪れてみた。カテゴリが人間の好きなモンスター1体と遭遇することができる。相手の反応は中立になる。
6	【ダイナマイト小鬼】が火の取り扱いを間違えて目の前で爆死する。あわれな光景に心を動かされたあなたは、全ての小鬼に対してもうすこし優しくなろうと思う。このキャラクターは、このゲーム中に名前に「小鬼」が含まれるモンスターとの戦闘で相手を降伏させたり、交渉によって戦闘を回避すると、《気力》を1点獲得することができる。
7	迷宮拡張工事に疲れ、移住先を探している人たちに出くわす。シナリオの目的を達成すると、《民》を［2D6+そのシナリオの支配者のレベル］人獲得することができる。
8	迷宮破壊推進月間として、迷宮に新たな空洞を作り出した者には報酬を与えるという旨の張り紙が掲示されている。このゲーム中に、迷宮に新たな通路を1本作成するたびに1MGを得ることができる。
9	この国には極端な人材がたくさんいる。散策のついでに何人かに声をかけておいたが効果はあるだろうか？　このゲームのシナリオの目的を2ターン以内に達成すると、終了フェイズまでに、ダイナマイト帝国の好きな上級ジョブの逸材1人を獲得できる。
10	大空洞で長く過ごすと迷宮の壁があまりに近いことに違和感を覚えるようになる。遠くが見渡せないことに不満を覚え、まっすぐでない道は大嫌いになってくる。ダイナマイト帝国との関係が1段階友好的になる。
11	雑踏でふと見かけた後姿に一目惚れしてしまう。不確定な相手への《好意》4点を得る。GMはこの相手をゲーム中に出てくるモンスターやNPCであったということにしてもよい。
12	今回挑む迷宮の支配者が大帝の暗殺計画を企んでいるということを偶然ながら耳にしてしまう。このシナリオの迷宮の支配者を倒すと、ゲームの終了フェイズに褒賞としてランダムに選んだ武具アイテム1つを獲得できる。また、そのアイテムにレベルがあれば2レベルとして扱う。

ダイナマイト帝国遭遇表 2D6

ダイス	結果
2	反応が中立の【ダイナマイト騎士団】が現れる！　配置は前衛に【ダイナマイト騎士団】が宮廷の人数と同じ数だけいる。
3	反応が中立の【百目大蛇】が現れる！　配置は前衛に【百目大蛇】が1体いる。
4	反応が敵対的なモンスターの群れが現れる。配置は前衛に、【餓鬼】が宮廷の人数の2倍、本陣に【牛頭】が3体いる。
5	ものすごい数の人間の屑と遭遇した。〔才覚〕で難易度11の判定を行う。失敗した場合には宮廷全員がランダムにアイテムを1つ失う。
6	迷宮破壊工事の作業員が現れ、場所をどう使うかで言い争いになる。非常に疲れて宮廷全員の《気力》が1点減少する。
7	小鬼の一団と争うが、すぐに追い払うことができた。宮廷全員の《HP》を1点減少させる。
8	迷宮破壊工事の巻き添えをくって1D6+2人の《配下》が意識不明の重体に陥る。彼らはゲームの終了フェイズまで回復しない。
9	【ヴォーパルバニー】と遭遇した。〔武勇〕で難易度11の判定を行う。失敗した場合は【ヴォーパルバニー】は、宮廷の一人に飛びかかり、急いで逃げていく。宮廷の中からランダムに1人を選び、そのキャラクターの《HP》を1にする。
10	反応が中立の【ダイナマイト小鬼】が現れる！　配置は前衛に、【ダイナマイト小鬼】が宮廷の人数の2倍いる。
11	反応が中立の【ドワーフ】の一群が現れる！　配置は前衛に、【ドワーフ】が4体、【土竜人】が4体、後衛に【黒ドワーフ】が3体いる。
12	反応が中立のダイナマイト大帝が現れる！　配置は前衛に【傭兵】が6人、本陣にダイナマイト大帝が1人いる。

ダイナマイト帝国休憩表 2D6

ダイス	結果
2	念入りに装備の手入れをする。持っている中から武具アイテムを1つ選び、そのアイテムのレベルを1上げる。
3	なんとなく座ってみた箱の中から水音が。開けてみると軍隊用の酒樽だ。宮廷全員の《気力》を1点回復してもよい。
4	遠くから響いてくる爆発音を聞いていると血が騒ぐ。何かを壊したくてたまらない。《気力》を1点獲得する。
5	帝国に滅ぼされた王家の残党と遭遇する。彼らを民として受け入れるのであれば《配下》が1D6人増える。
6	あいつには護身術が必要だろうから教えておかないと。〔武勇〕で難易度11の判定を行う。成功すれば宮廷内の任意のキャラクターの自分に対する《好意》が1点上昇する。
7	上から人が降ってきて、目の前で床に激突して死ぬ。死体からランダムに武具アイテムか探索アイテムを1つ獲得してもよい。
8	何気なく扉を開けた部屋が弾薬庫だった。あわてて火の気を払ってから【爆弾】、もしくは「火薬」の素材のいずれかを1D6個手に入れる。
9	好戦的な階賊の一群と遭遇する。宮廷全員は〔武勇〕で難易度9の判定を行う。1人判定に成功するたびに、《民の声》が1点回復する。判定に失敗したキャラクターは、《HP》が1D6点減少する。
10	大帝の不興をかって追放されたと称するランダムなジョブの逸材が1人現れる。国に迎え入れることも可能だが、帝国のスパイということも考えられる。
11	迷宮解体工事を進めている職人の一団が通りかかる。頼めば迷宮内の好きな部屋への通路を掘ってくれる。
12	なにげない雑談が喧嘩になり、やがて武器を抜いた大立ち回りに発展する。奇跡的に怪我はなかったが、宮廷全員の宮廷全員に対する《敵意》が1点上昇した。

ダイナマイト帝国ハプニング表 2D6

ダイス	結果
2	あたりに満ちる暴力の気配に身がすくんでしまう。【お酒】を1個消費することができなければ、このゲームが終了するまで《HP》の上限が5点減少する。
3	大帝の行おうとしている工事の規模と、帝国の民が共有している夢の大きさに圧倒されて「愚か」のバッドステータスを受ける。
4	ふと空しさを覚える。愛や憎しみにどれだけの価値があるというのか。迷宮を破壊しモンスターを殺すだけの機械になってしまいたい。全ての《感情値》が1点減少する。
5	C-4独立混成兵団による援軍！　GMは好きなモンスターがいる部屋を1つ選ぶ。以降GMは、一度だけ好きな戦闘のタイミングで【牛頭】を1D6体追加で配置することができるようになる。
6	無様な失敗に失望した《配下》が1D6人、新天地を目指して出発してしまう。引き止めることはできない。
7	おびえた《配下》たちが追加のわけまえを要求する。維持費が1MG上昇する。
8	どこか遠くで戦っているダイナマイト大帝の剣圧が迷宮を揺るがす。落石により1D6ダメージを受ける。
9	足元を掘りぬいて【土竜人】の一団が現れると、周囲を気にする様子もなく弁当を食べ始める。あまりに美味しそうなので相伴したら太った。「肥満」のバッドステータスを受ける。
10	「たしかに迷宮なんてなくなったほうがいいかもしれないな」と呟いてしまったのを配下に聞きつけられてしまう。《民の声》が2点減少する。
11	明らかに帝国とは無関係な【階賊】が6体現れ、帝国への貢物として6MGか相当するアイテムを要求する。これに応じればダイナマイト帝国との関係が1段階悪化する。断る場合は相手の態度を中立として交渉判定を行う。
12	食べ物の匂いを嗅ぎつけて、無数の餓鬼が集まってくる。宮廷全員が全ての「肉」の素材を差し出すか、無数の【餓鬼】に襲われて宮廷全員《HP》を2D6点減らすか、どちらかを選ぶこと。

ダイナマイト空軍 Dynamite Air Force

ダイナマイトシュタットの防衛を任された空の騎士たち。数多くの飛行機械を駆使して、高度差のある戦場で活躍する

ダイナマイト空軍は、現在の所百万迷宮唯一の空軍である。彼らは、帝国の拡張工事の結果、いつか領地が天階にまで到達したとき、すぐに天使の軍勢と戦えるように、設立されたものである。空気より軽い爆発性の気体を詰めた革の気嚢にゴンドラをつけた飛行機械部隊、一定時間飛行できる巨大特殊砲弾にまたがった航空騎士、そしてワイバーンやガーゴイルを駆る竜騎兵団などの部隊を有する。

その潜在能力は計り知れないが、通常の迷宮内ではほとんど出番はなく、帝国内での地位は低い。

目的:ダイナマイト帝国と大帝に敵する者を殲滅する、ダイナマイトシュタットの防衛、空軍の意義を証明する
代表:「砕けた空の」ジャンルーイ
規模:卓上王国クラス(王国レベル2)
本拠:ダイナマイトシュタット空軍基地
構成:人間。【ワイバーン】【ガーゴイル】
得意分野:高度差のある戦闘、飛行機械
GMへ:基本的には、彼らは本拠地周辺にしか現れない。しかし、10人以下の小規模の部隊であれば【大転移】の召喚スキルによって、小王国の側に展開する可能性はある。ダイナマイト帝国に敵対したり、PCたちの国に彼らより優れた空軍があるという噂が流れたりすると、PCたちの国に遠征してくることもあるだろう。

加護:GMは、ダイナマイト空軍に所属しているモンスターを使って、高低差のある戦場で宮廷を襲うことができる。

空軍のモンスターで構成された一団と戦闘を行うときは、GMは、バトルフィールドの各エリアごとに「高度」を設定する。高度は1〜3まであり、1が低い場所、3が高い場所を表す。射撃武器を使用する場合、自分がいるエリアより高い高度のエリアをまたいで、その先のエリアにいる目標を選ぶことはできなくなる。また、自分がいるエリアより高いエリアにいる目標を狙う場合、その高度の差だけ目標の《回避値》が上昇する。さらに、【鉄腕】や【小転移】などの効果によって、自分が今いるエリアより低いエリアに強制的に移動させられた場合、落下のダメージ(『王国ブック』p.69参照)を受ける。上記の特殊ルールは、【飛行】を修得しているキャラクターは無視することができる。

流儀:ダイナマイト空軍のモンスターは、戦闘中に判定に絶対失敗すると、死亡する。

アスベスト Asbestos

ダイナマイト帝国にすべてを奪われた者たちが集う反政府組織。灰の街、自由コルダイト市に潜伏し、復讐の機会を狙う

ダイナマイト帝国に反旗を翻す反体制組織。帝国に国を奪われた者、大帝に個人的な恨みを持つ者、他国のスパイなど様々な人員によって構成されている。また、その中心人物の中には、ダイナマイト帝国の重鎮がいるという噂もある。

彼らは、灰に包まれた廃墟の街、自由コルダイト市に防火服をまとって潜伏している。アスベストの武器は、コルダイトに溢れている炎と死霊を操る技、そして帝国への際限のない憎悪だ。彼らはそうした武器を最大限に利用して、幾つかのダイナマイト帝国壊滅作戦を同時に進行している。

目的:ダイナマイト帝国を崩壊させる、ダイナマイト大帝を暗殺する
代表:不明
規模:小国家クラス(王国レベル3)
本拠:自由コルダイト市
構成:人間。【死にぞこない】【嫉妬の炎】
得意分野:炎の扱い、潜伏、テロリズム
GMへ:彼らの標的はダイナマイト帝国である。そのため、彼らがPCの元に現れるとしたら、PCとその王国が、ダイナマイト帝国と同盟を結んだり、その属国となったときだろう。彼らは、ダイナマイトに与する者には容赦なく敵対する。また、自由コルダイト市にPCたちが訪れたときは、ダイナマイト帝国に関係なく、PCたちを排除しようとするだろう。

加護:アスベストに所属しているモンスターは、防火服を着ているため、【流れ星】と【業火】のスキル、【爆弾】のアイテムによるダメージを半分にすることができる。

また、アスベストのキャラクターはPCの持っている爆発物を爆発させることができる。戦闘中の支援行動として、同じエリアにいるキャラクター1人を選ぶ。そのキャラクターが【爆弾】、【大砲】、【小麦粉】、「火薬」の素材を装備していた場合、それらすべてを破壊し、そのエリアにいるキャラクター全員に3D6点のダメージを与えることができる。

流儀:アスベストに所属しているモンスターは、ダイナマイト帝国との関係が険悪・敵対の国のキャラクターに対して友好的な反応になる。また、防火服をつけていない状況では、上記の加護を得ることはできない。

彼らは、極端な秘密主義者のため、自分の正体がバレるような行動は慎む。例えば、人前で防火服を着たり、脱いだりすることはない。

SKILL　スキル／一般

魔刃(まじん)／Spell Break

タイプ 割り込み　対象 自分

判定 〔武勇〕／星術、召喚、科学スキルの使用者の《回避値》

戦闘中、自分の装備している武具アイテムの射程内にいる誰かが常駐以外の星術、召喚、科学のスキルを使用したときに割り込んで使用できる。《希望》1点を消費して、上記の判定を行う。成功するとその星術、召喚、科学のスキルを無効化する

ダイナマイト帝国では、魔法使いと相対したなら、詠唱や精神集中をしている隙を狙えと教えられる

S-095　迷宮キングダム　Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL　スキル／一般

爆気(ばくき)／Dynamite Effect

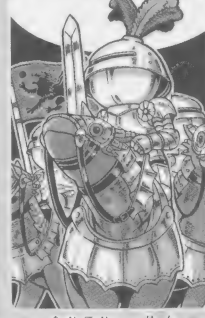
タイプ 常駐　対象 自分

判定 なし

〔武勇〕の判定を行うとき、達成値が2点上昇する

多くの戦上手を擁するダイナマイト帝国。彼の国では、強者が放つ特有のオーラを指して、爆気と呼ぶそうだ。人の強さを爆発力という秤にかけ、それが高い者を崇め、低い者を蔑む気風があるという。そんな国の頂点に立つダイナマイト大帝とは、どのような計測器でも測りしれない爆発力を持ち、匂い立つような爆気に覆われた人物という噂である

S-096　迷宮キングダム　Illustration.OCHIAI NAGOMI

FACILITY　施設／列強

価格 10

タイプ 常駐

対象 宮廷

判定 なし

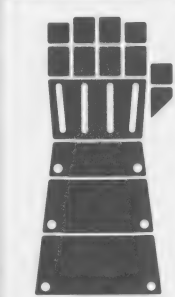
設備 部屋

レベル なし

大帝の剣(たいていのけん)／Sword of the Great

自国の〔軍事レベル〕が5以上、20レベル以上のモンスターを倒したことがあるキャラクターが宮廷にいないとこの施設を建てることはできない。この施設は、ダイナマイト帝国との関係が同盟･友好･中立でなければ効果を発揮しない。宮廷全員の白兵戦用武器の威力が1D6点上昇する

ダイナマイト帝国と友誼を結び、大帝がこれはと見込んだ幾つかの王国には、友好の証として、ダイナマイト騎士団が軍事顧問として駐留することがある。通称「大帝の剣」と呼ばれる彼らを迎えた国は、軍事的な面でめざましい成長を遂げるといわれる。

F-P005　迷宮キングダム　Illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM　アイテム／武具

価格 3

タイプ 装備

対象 自分

判定 なし

素材 鉄×2

レベル ■0Lv □1Lv □2Lv □3Lv □4Lv □5Lv □6Lv □7Lv □8Lv □9Lv □10Lv

籠手(こて)／Gauntlet

装備しているキャラクターがダメージを受けたとき、ダメージを1点減少することができる(1未満にはならない)。また、自分の装備している白兵戦用武器の威力が1点上昇する。この効果は累積しない。このアイテムは、アイテムスロットを2つ分使用するアイテムを装備している場合、そのスロットに装備することができる。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、上昇する威力が1点上昇する

戦闘時に、敵の斬撃から腕を護る防具。甲冑の一部であるが通常のミトンタイプと異なり、ダイナマイト騎士団で採用される五指タイプの特別製である

I-061　迷宮キングダム

ITEM　アイテム／探索

価格 3

タイプ 計画

対象 自分

判定 〔探索〕／11

素材 鉄・木

レベル ■0Lv □1Lv □2Lv □3Lv □4Lv □5Lv □6Lv □7Lv □8Lv □9Lv □10Lv

工具(こうぐ)／Tool Kit

このアイテムを入手したとき、生活か探索カテゴリのアイテムの中から、アイテム1種を選ぶ。そのアイテムを作るのに必要な素材を消費して、上記の判定に成功すると、迷宮内でそのアイテムを作成できる。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、生活か探索カテゴリのアイテムの中から、作成できるアイテムの種類を1種増やすことができる

迷宮内に持ち運べる簡易工具。錬成を使えない者でも、時間をかければ迷宮内でアイテムを作成できるようになる。効率は悪いが、星採り網を持つ星術師などは珍しくない

I-062　迷宮キングダム

ITEM　レアアイテム／一般

価格 (4)

タイプ 装備

対象 自分

判定 なし

素材 合成不可

レベル なし

爵位(しゃくい)／Patent of Nobility

このアイテムを装備しているキャラクターは、《民の声》を使用したとき、1点余分に《民の声》を消費したものとして扱う。この効果は累積しない

ダイナマイト大帝は、身分･国籍に関係なく、勲功をたてた者を重用し、爵位を授けることで有名だ。爵位には、男爵、子爵、伯爵、侯爵、公爵の五等爵に加え、類い希なる武功をあげた者に与えられる爆爵の六つの位階が存在する。ダイナマイト大帝に認められたというその証を持つ者は、爵位の高低にかかわらず、帝国はもちろん、諸外国でも崇敬の念で見られることは間違いない

I-R067　迷宮キングダム　Illustration.OCHIAI NAGOMI

MONSTER　モンスター／鬼族

レベル 1

餓鬼(がき)／Hungry One

武勇 1　射程 0　威力 2　回避値 8　HP 1

性格 狡猾　素材 牙、魔素

【挟撃(モ)】

【餓鬼魂(モ)】(支援)自分の射程内のキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターが装備している好きな回復アイテム1種、もしくは「肉」の素材1D6個を破壊する

妖鬼族の一種。常に飢えており、食べ物のある場所を探して群れで移動する。迷宮破壊工事の犠牲者たちの死骸を目当てに現れた餓鬼の姿が、帝国外周部で大量に目撃されている

M-208　迷宮キングダム　Illustration.YOSHII TOHRU

MONSTER　モンスター／妖精

レベル 4

土竜人(しぐらびと)／Yellow Dwarf

武勇 2　射程 0　威力 2D6-1　回避値 7　HP 12

性格 堅実　素材 鉄、機械

【がんばる(職)】【乱舞(肉)】【足止め(迷)】

【もう太っている(モ)】(常駐)「肥満」のバッドステータスにならない

ダイナマイト帝国は異種族に寛容だが、中でも掘削作業に秀でるドワーフは特に厚遇されている。そのせいもあってか、帝国にはドワーフと人間の混血である土竜人が数多く流入しており、勤勉で優れた戦闘鉱兵が次々誕生している

M-209　迷宮キングダム　Illustration.RINDOU HIMAWARI

MONSTER　モンスター／魔獣

レベル 16

百目大蛇(ひゃくめおろち)／Argos

武勇 9　射程 1　威力 4D6+1　回避値 12　HP 80

性格 愚か　素材 牙、魔素、革

【人類の敵(モ)】【毒撃(モ)】【困惑(モ)】

【邪視の狂覧(モ)】(常駐)このキャラクターを攻撃したキャラクターは、〔探索〕で難易度9の判定を行う。失敗した場合、そのキャラクターの《HP》が1になる

睨み毒蛇の上位変異種。全身に百の魔眼を持ち、その目に睨まれた者は瞬時に生気を失うという。帝国の第三次拡張工事の際に出現し、騎士団に壊滅的な打撃を与えたことで有名だ

M-210　迷宮キングダム　Illustration.RINDOU HIMAWARI

アレクサンドリア大図書館を卒業したばかりのスバルさんは、クック王朝地理協会にお勤めです。

「進もうとしたんだけれど、急な迷宮化現象で床に開いた大穴に阻まれてしまって……」

「地図ができていなければ、報酬のお支払いはできません」

「そこをなんとか……」

「だめです」

スバルさんは探検家の持ってくる地図をまとめるのがお仕事です。暇だろうから、一日中本を読んでいようと思っていたのに、意外と忙しい——いつもそう嘆いています。

「赤い魔蟹亭の新しい地図ができました」

「こちらが報酬です」

「砂時計週報に行きたいのですが……」

「ペルペティウムの地図は、百一番の書棚にございます」

「ドロノカゾクですが、耕すのはどこの土ですか？」

「場所をお間違えではないでしょうか」

「スバルさん、食事はまだかな～」

「師匠、先ほど食べたばかりです」

次から次へと、お客さんがやってきます。

「みんな、地理協会の仕事を間違ってるんじゃないかしら」

スバルさんは眼鏡を拭きながら溜息をつきます。

みんな、眼鏡の素敵なスバルさんに一目会いたいだけだと思うんですけど、スバルさんは気づいてないみたいです。

「ランプ、お茶にしようか」

スバルさん付き司書小鬼である僕だけが、スバルさんは笑顔も素敵だと言うことを知っています。

災厄王の玉座

賢人会議が執り行われる、無限宮（インフィニティ・パレス）の大広間に鎮座する玉座。床の黒石から直接削り出された、粗末な椅子だ。装飾は一切無く、周囲の壁や天井に壁画が隙間無く描かれているのとは対照的だ。これこそが災厄王その人の玉座であり、彼が三界の主を従えようとした場所、百万迷宮発祥の地と信じられている。災厄王帰還のときまで空席と定められており、いかなる傲慢な魔道師でもここに座ることだけはない。伝説ではかつてこの玉座に座った蛮族の王がいたが、たちまち一匹の小鬼に身を変えられてしまったという。しかし玉座が災厄王伝説の根幹ということもあり、強奪が企まれたことや、災厄王の子孫を称する者が座ろうとしたことは一度や二度ではない。

また伝承が正しいならば、玉座は「ひとつの王国」時代の遺物で、しかも有史以来迷宮化現象の影響を受けていないことになる。そのため玉座を研究対象として扱うべきだという急進的な魔道師も存在する。一方で災厄王が呪いをかけられたときに座っていたこの玉座こそ、迷宮化現象を引き起こしている最大のカーネルだと主張している一派もいる。これは明確に異端だと断定され、多数の魔道師が処刑された。

アレクサンドリア大図書館（ビブリオテーカ・アレクサンドリア）

千年王朝は百万迷宮でもっとも学問が盛んな国家であり、いくつもの名門校が軒を連ねている。なかでもアレクサンドリア大図書館は国籍、身分、種族を問わず万民に開かれた学府をうたっており、外国からの留学生も多く活気に満ちている。一部には自宅から通う者や下宿住まいもいるが、ほとんどの学生はニネヴェ寮で暮らしている。その寮では短期留学中のランドメイカーや武骨なダイナマイト帝国人の学生、小鬼の写字生、エルフの魔法使い見習いなどが一緒に暮らしているのを見ることができる。貴族の子弟といえども、ここでは他の学生と同等に扱われるのだ。実際の生活ではそんなに単純な話ではないとしても。

だが学問にひたすら打ち込む学生はむしろ少数派であり、近所の酒場で大騒ぎしたり市場を荒らしたりする素行の悪い者の方が多いぐらいだ。自由な校風の裏返しで、アレクサンドリア大図書館の学生は親しみやすいかわりに柄が悪いという定評がある。ちなみに他校の学生からは、「猫喰らい」という蔑称で呼ばれている。

また、学生暮らしに味を占めて10年以上も寮で過ごしている古強者もいる。極端なものになると、学生結婚をしたあげく子供も含めてまだ在籍しているという例もある。なぜここまで安逸な学生生活を謳歌できるかといえば、千年王朝の学問重視という伝統によるものだ。学院や寮の運営に資金援助することは卒業生の勤めとされているので、学費自体がまず安い。奨学金制度も充実しているし、学生が収入を得る方法も多い。小国の民がランドメイカーに厄介ごとを持ち込んでくるような感覚で、千年王朝の民は学生にちょっとした仕事を依頼するのだ。

他の名門校をいくつか挙げるならば、大宰相フォーマルハウト師が率いる「夜明けの学院（スコラ・アウローラエ）」は、千年王朝の政治に食い込もうとする上昇思考の強い者に人気だ。千年王朝創生期からの歴史を持つ「北天学院（スコラ・ボレアリス）」は格式の高さと作法の厳しさで知られ、同じく古い歴史を誇る「島クジラの寝返り」は文学や音韻学に秀でている。新興の「新しい広場（フォールム・ノウス）」は最近台頭しつつある魔道、科学を研究することに熱心だ。

これらの学院は互いに猛烈なライバル意識を持っており、異なる学院の学生同士で騒ぎが起こることは日常茶飯事である。酒場や市場には確固たる縄張りが存在し、それを犯されると乱闘騒ぎになりかねない。弁論大会から学祭の趣向まであらゆることで学生たちは張り合い、他校に依頼されたちょっとした冒険を妨害することも珍しくないほどだ。ちなみに、アレクサンドリア大図書館の学生は「夜明けの学院」の学生を「バカ殿」、「北天学院」を「雑巾頭」、「島クジラの寝返り」を「腐れ詩人」、「新しい広場」を「爆発狂徒」と呼んで罵る。このライバル関係は卒業しても続き、千年王朝貴族の悪名高き学閥システムに至るのである。

災厄王聖誕祭

災厄王が生まれた日は百万迷宮の各地で祭りとして祝われている。日付自体は伝承によってまちまちであり、各地の祭りを転々として日々の糧を得ている専門の寿ぎ屋がいるほどだ。しかし、各国の祝祭のなかでももっとも有名であり、盛大に執り行われるものは千年王朝の災厄王聖誕祭だろう。

災厄王聖誕祭は一週間も続く大がかりなものだ。初日はおごそかに始まる。王都ペルペティウムを照らす星々にはすべて覆いがかけられ、神殿では荘厳な儀式が行われる。

その重苦しい雰囲気は、二日目の午前零時になった瞬間、大宰相が災厄王の誕生日を告げると同時に一転する。祭りの最初の呼び物である、花火大会のはじまりだ。百万迷宮中から集まった星術師たちが星を操る腕を競い、一方、普段は小難しい表情の千年王朝の魔道師たちも、この時ばかりはおおはしゃぎで手管の限りを尽くして対抗する。田舎者の冒険者のなかには、街路を疾走する花火のドラゴンに剣で斬りかかる者もいるほどだ。

三日目は、ペルペティウムをウマトカゲで一周するトカゲ競争の日だ。もともと学院の対抗競技として始まったもので、他者への妨害は大っぴらに認められており相当に荒っぽい。一年をこの日のために鍛えてきた学生も少なくなく、さながら市街戦の様相を呈することも珍しくない。そして市民はその勝敗を賭けて一喜一憂するのである。

四日目、競争が済んだ後も街頭で乱闘が繰り広げられているそのさなかに、あばれグラララァガァが解き放たれる。もはや乱闘どころではなくなり、学生たちはグラララァガァに踏みつぶされまいと逃げまどう。それを市民たちが歓声をあげて追い回す。グラララァガァの去った後はがらくたが転がり、けが人がうめき声をあげて横たわる。しかし、学生たちの騒ぎはこれできれいさっぱり収まるのだ。

五日目は各地から集まった寿ぎ屋の日である。有力な劇団は一流の劇場で公演し、売り出し中の田舎劇団もにわか作りの小屋で芝居を披露する。他にも曲馬団、詩人、楽師たちがこの日のためにペルペティウムにやってくる。千年王朝は文化の国なのだ。ダイナマイト帝国では大帝の気に入らない興行は死を意味しかねないし、メトロ汗国は彼ら伝統の芸能以外には興味を示さない。ハグルマに至っては、金を生まない芸事には一切価値を認めていない。しかし千年王朝では全ての芸が許されるのだ。腕が良い限りという条件はつくが。

六日目はいよいよ聖誕祭のクライマックスとなり、きらびやかな山車が街路を行進する。ペルペティウムの各地区が工夫を凝らして、驚くべき意匠や仕掛けが施されているのだ。過去の戦勝を記念したもの、呪物として山車自体が生きているもの、山車の上で魔道師が呪文合戦を繰り広げているものなどさまざまだ。ちなみにこの日までに散らかった大通りをいかに片付けることが、ペルペティウム市民の腕の見せどころだと言われている。

七日目の最終日は皆が街路に繰り出し、踊って食べて祭りの最期を楽しむ。この日は皆思い思いの仮装を身にまとい、身分は一切関係なしの無礼講となる。もっとも一般的な仮装は災厄王その人の格好であり、街頭で売り出される災厄王の仮面は祭りを象徴する土産物だ。

災厄王聖誕祭は各国からの使節も多く招待されるため、ランドメイカーならば参加できる機会は多い。また、4年に一度は大祭として開催期間もひと月に及び、千年王朝の賢人会議は全ての戦争をその期間中は中断するように訴えている。

ドロノカゾク

迷宮を探索し、自国の領土として開拓するにはいくつかの関門がある。なかでも岩だらけの不毛の迷宮を、畑に開墾することは相当の難事業だ。そういうとき、人々はドロノカゾクと呼ばれる一団に頼る。ドロノカゾクは大ミミズを使役し、岩盤を崩して肥沃な土壌を作ることを生業とする一族だ。しかし、不気味な大ミミズを友とし、覆面を外すことなく、異臭を漂わせ風変わりな言葉を話す彼らは差別の対象にもなっている。仕事が済むといくばくかの報酬を渡され、さっさと領土から追い出されるのだ。

彼らは故国を持たず、常に迷宮を放浪している集団だが、千年王朝を主として服属している。ドロノカゾクの長は、開墾に従事し、迷宮を旅することを災厄王その人から許されたという証文を持っているのだ。それが本物かどうかは不明だが、ドロノカゾクは常に千年王朝に保護を求める特権を有している。また服属しているとはいえ、賢人会議が一族の内情に介入することは許されていない。たとえ千年王朝の敵国でも、彼らに自由に仕事を依頼できるのだ。

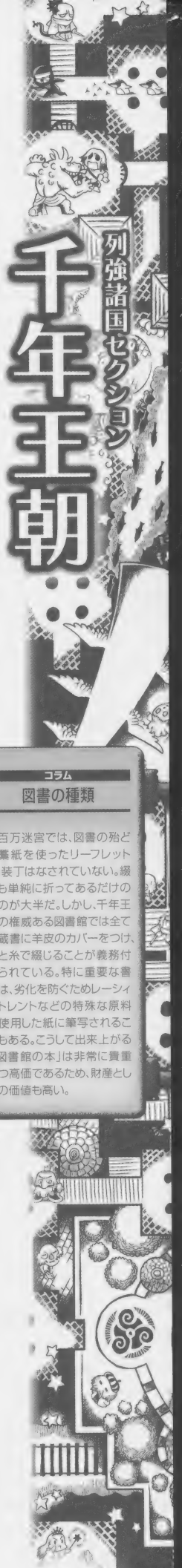
だが、ドロノカゾクが千年王朝の諜報活動に協力していることは事実である。どこに現れても不思議はなく、覆面をした彼らは間者を紛れ込ませるには格好の集団だ。ごく稀には暗殺者などが偽装していることもあるかもしれない。ただ、そのような行為はドロノカゾクの信用を失わせるため、千年王朝は相当な額の報酬を振る舞う必要がある。

近年、ドロノカゾクが交配した大ミミズから凶暴な変種が生まれた。彼らはこれを秘密にしているが、自らが生んだ巨怪を倒すべく、一族の勇者たちが戦いを繰り広げている。

赤い魔蟹亭

千年王朝を訪れる者はきわめて多く、その需要に従ってペルペティウムには大きな宿屋がいくつも軒を連ねている。宿によって特定の利用者が固まる傾向があり、交易商人たちが商談を交わす根こそぎ亭、アレクサンドリア大図書館の学生たちがどんちゃん騒ぎを繰り広げるペンと乙女亭、小鬼たちが寄り集まる十把ひとからげ亭などが一例だ。

この赤い魔蟹亭はランドメイカーたちが多く利用する宿として知られている。主人のコアリクイ爺が依頼してくるやぼ用をこなすかわり、宿代を勉強してくれるというしきたりは、旅費不足に悩む小国のランドメイカーにとってはありがたいものなのだ。また、田舎者のランドメイカーをわざわざ見物しにやってくる物見高い客にも事欠かない。敵対する国のランドメイカー同士が赤い魔蟹亭で鉢合わせすることもあり、そのようなときはちょっとした喧嘩騒ぎが起きることになる。このランドメイカー同士の喧嘩は、学院生徒の乱闘と並んでペルペティウム市民の娯楽の対象にすらなっている。騒ぎが起これぱたちまち野次馬が集まり、小銭が賭けられ、どちらもがんばれと歓声がかけられるだろう。そのような例は極端としても、赤い魔蟹亭の食堂が小国同士の外交交渉の場となることは珍しくない。幾多の友好条約を、軍事同盟を、政略結婚をこの宿屋は見てきたのだ。

ところでコアリクイは、以前は賢人会議にも名を連ねる魔道師だったという噂がある。そのコネによるものか、この宿は古今東西の酒のコレクションで名高い。赤い魔蟹亭の酒は三倍効く、という評判もある。伝説ともなっている広大な酒蔵は常に迷宮化の危機に晒されており、その整理は依頼される仕事でも定番のものである。

コラム

図書の種類

百万迷宮では、図書の殆どは藁紙を使ったリーフレットで、装丁はなされていない。綴じも単純に折ってあるだけのものが大半だ。しかし、千年王朝の権威ある図書館では全ての蔵書に羊皮のカバーをつけ、糊と糸で綴じることが義務付けられている。特に重要な書物は、劣化を防ぐためレーシィやトレントなどの特殊な原料を使用した紙に筆写されることもある。こうして出来上がる「図書館の本」は非常に貴重かつ高価であるため、財産としての価値も高い。

砂時計週報

千年王朝は識字率の高さでは百万迷宮でも筆頭クラスであり、ペルペティウム市民はもとより最底辺の農奴に至るまで読み書きができる者を多く見ることができる。千年王朝は列強のなかでもっとも多くの新聞が発行されている国なのだが、背景にはそのような事情があるのだ。たとえばダイナマイト帝国にも数紙の新聞があるが、すべて大帝と政府によって検閲されている。メトロ汗国は新聞を読むという文化自体にあまり馴染みがない。そしてハグルマには国内向けではひとつの経済紙しか存在しない。

それに対し、千年王朝では実に多種多様の新聞を読むことができる。体制転覆さえ許らなければ、賢人会議の批判すら許されている。実際のところは各学閥系の新聞があり、互いに攻撃しあっているのだが。とはいえその結果競争原理が働いていると言えないこともない。他にも文学紙や釣りなどの趣味紙、ジョブごとの専門紙（年一回発行の怠け者タイムズという新聞すらある！）、学院報など多岐にわたる。新聞は千年王朝の国民にとって大きな娯楽になっているのだ。

砂時計週報はなかでも人気の高い週刊紙である。主幹は学閥の権力争いに敗れた魔道師であり、その恨みによるものか、あらゆることに対して歯に衣着せぬ論調で有名だ。新聞としての格はあまり高くはなく、貴族たちが集まる場所でおおっぴらに読んでいると眉をひそめられるかもしれない。千年王朝以外に販路を広げることに熱心であり、いまでは百万迷宮中の愛読者のもとに腕っこきの新聞配達人が日々配達に勤しんでいる。もちろん、僻地に届く頃は数カ月、数年遅れになっていることも珍しくない。連載小説にもファンが多いのだが、田舎ではバックナンバーが前後入れ違いに配達されたり、抜けがあったりすることがよくあり、やきもきしている読者は数多い。砂時計週報の配達人といえば、それだけで手練の迷宮探索者であるにも関わらず、迷宮で志なかばにしてのたれ死ぬ者は数しれない。

また、砂時計週報の特派員も熱心な取材ぶりで知られている。もともとは魔道師になれなかった千年王朝の国民が多かったが、今では他国人で特約記者をしている者も増えてきた。特派員は配達人を兼ねていることもあり、小国を訪れることもあるだろう。冒険についてきたり、戦場まで取材されるのは迷惑千万だという苦情も多く聞かれる。そうでなくても、ランドメイカーにとって自分の国のありがたくないニュースを報道されるのは気に入らないことだろうが、あまり邪険にしない方がいい。それこそ何を書かれるか知れたものではないからだ。最近では特派員対策として、腕利きの逸材を広報官として対応させる国も出てきている。さらに積極的なランドメイカーのなかには、自ら砂時計週報と契約して特約記者になる者もいるという。彼らが繰り広げる冒険は、それを記録するだけで特ダネになり得るだろう。

列強は、砂時計週報をあまり快く思っていない。クック王朝地理協会と同じく、千年王朝のスパイではないかと疑っている国もある。砂時計週報に限れば、それは濡れ衣なのだが。しかし最近は砂時計週報の影響力にハグルマが興味を示し始めており、編集部に買収をもちかけているという。また、砂時計週報を巧妙に模倣した水時計週報という新聞が百万迷宮中に出回り始めており、これはハグルマの営業部がばらまいているとの噂である。たしかに、よく読んでみるとハグルマの広告や、ハグルマに都合のいい記事が多く載っていることがわかるだろう。水時計週報はハグルマの心理兵器の可能性もあると、砂時計週報は注意を呼びかけている。

ケツァルコアトルス大神殿

千年王朝は、迷宮は傲慢な人間にくだされた罰であると主張する災厄教を国教に奉じており、王都ペルペティウムにはその本拠であるケツァルコアトルス大神殿が偉容を誇っている。魔道師が貴族階級をなす千年王朝では、高位の神官たちもまた優秀な魔道師たちであり、賢人会議に幾人かの代表を送り込んでいる。

大神殿の内部は香の煙が消えることなく迷宮模様をえがきながら漂っており、壁や柱は千年王朝様式にのっとって、様式化されたフレスコ画やモザイクで埋め尽くされている。また天井に描かれている見事な青空の絵は圧巻だが、百万迷宮じゅうからやってくる巡礼たちは五体倒地で祈るため、その見事な天井画を目にすることは少ない。さらにペルペティウムの建物の例に洩れず、大神殿の奥は迷宮化が進んでおり、慣れない者が足を踏み入れると命に関わる。

ケツァルコアトルス大神殿は、伝承によれば大天使ケツァルコアトルス・ノルトロピ自身がこの場に建てよと命じたとされている。そして広大な内陣にはケツァルコアトルスその人が置いたと伝えられる迷核石が厳重に保護されて安置されている。これこそが人にくだされた罰の象徴なのだ。無垢な魂を持つ者は迷核石に触れると鳥になって天階へ迎え入れられるという言い伝えがあるので、警備の目をくぐり抜けて石に触れようとする者が後を絶たない。しかし、大抵の者は急性迷宮病で死に至るのみである。これは千年王朝にとって災厄王の玉座に次ぐ重要な聖遺物だが、ペルペティウムで進む迷宮化現象の原因はおそらくこの迷核石であろうと推測されており、賢人会議にとって頭の痛い存在にもなっている。

千年王朝の災厄教団は正統をもって任じており、きわめて保守的ではあるが穏健な姿勢を保っている。しかし、それにあきたらない過激な分派が辺境から押し寄せ、大神殿の前で騒動を起こすことも珍しくない。気勢をあげる過激な信者たちを神官がなだめ、それでも収まらないときは僧兵や魔道兵が彼らを蹴散らし流血の惨事になることもある。

ケツァルコアトルス大神殿は、数多くの付属施設を持つ一大文化センターでもある。例えば、付属のケツァルコアトルス美術院は百万迷宮でも屈指の美術館・博物館として名高い。各国の使節が千年王朝に献上した超一級の美術品は、この美術院に収蔵されているのだ。なかにはクック王朝地理協会が寄贈した正体不明の怪しげなマジックアイテムも混じっており、泥棒騒ぎや謎のアイテムが原因と思われる怪事件も多発している。やはり美術院にも迷宮化は忍び寄っており、ガイド無しに歩き回ることは危険である。この迷宮化のために命を落とす泥棒が多いというのも皮肉なことだ。他にも公衆浴場や公園、劇場といった施設が大神殿の周囲には集中しており、いつも市民でにぎわっている。このような施設を目にして、堕落だと戸惑う巡礼者たちも数多い。

他に大神殿が果たしている役割は、百万迷宮でもっとも格式の高い結婚式場としての存在である。大神殿には婚礼に用いられる広間がいくつもあり、毎日のように夫婦を送り出している。その婚礼を取り仕切るのが、しもじもでは「お見合い結社」と呼ばれているワリアヒラ会である。彼らは各国の要人や王族たちを引き合わせることに熱意を燃やしている。これは賢人会議が画策した政略結婚であることが多いが、千年王朝ならではの複雑極まりない陰謀の結果、種族・性別・年齢を無視した奇妙奇天烈な組み合わせになることも珍しくない。相手が決まった頃には、賢人会議の誰もがもともとの意図を思い出せないということはごく当たり前のことだ。

コラム
大壁画

世界の全てを記録することを目標として発足した壁画家組合ではあるが、統一暦1200年ごろに、世界の全てを記述するには世界と同じ大きさの壁が必要である、ということが証明されてからは目標を下方修正している。百万迷宮にひしめく物語のなかから観客受けの良いものだけを抜き出して描くようになったのだ。これが名高い千年王朝の大壁画である。修正の甲斐あって描画のスピードは飛躍的に上がり、すでに現在を飛び越して未来の出来事を描くフェイズにまで至っている。製作のアドバイザーとして天使を迎えているので、未来予測の的中率は100%。しかし表現方法の制約によって、壁画がどんな出来事を示しているのか正確に読み取ることは難しい。何度か、壁画に吹き出しと台詞を付け加えてはどうかという動議が提出されたことがあるが、頑固な職人たちは頑なにそれを拒んでいる。

クック王朝地理協会

この協会の使命は、百万迷宮を探検し、その地理をすみずみまで明らかにすることだ。結果を協会に報告するならば、国家や勢力を問わずあらゆる探検を援助する。協会の出す報奨金目当てに探検に出る小国の王もいるほどだ。

クック王朝地理協会の活動は疑り深い国からはスパイ行為だと見なされることもある。特にハグルマは自らの領国に探検隊が入り込むことを好まず、発見され次第追放、ひどい場合には処刑されてしまうこともあり得る。一方で冒険列車で各地を探索することに熱心なメトロ汗国とは友好的な関係を保っており、共同で探検隊を出すことも珍しくない。

しかし百万迷宮は日々変化し続けているので、その使命は終わるところを知らない。また、迷宮の精密な地図はそれ自体がカーネル化し、迷宮化現象を引き起こすためにきわめて危険な行為である。地図職人は地図を世界のカード(カルタ・ムンディ)として分割し、またあえて地図の一部を間違えて製作することがならわしとなっているが、それはクック王朝地理協会が数多くの苦い失敗の上から学んだ技法なのだ。

クック王朝地理協会は偏執狂的な熱意で大著『百万迷宮地理大全』を毎年発行し続けている。とはいえ最新の情報だからといって全面的に正しいわけでもない。人跡未踏の迷宮から帰ってきて適当な報告をする探検家が絶えないのだ。たしかに百万迷宮は驚異で満ちているので、いかに適当な報告であろうと本当かどうか検証することは困難きわまる。真実はどうあれ、『百万迷宮地理大全』は読み物として非常に面白いので毎年楽しみにしている読者は意外に多い。幼い頃に愛読し、冒険者や地図職人になった者も珍しくない。

クック王朝地理協会はあらゆる勢力の探検を援助するとしているが、その財源は千年王朝の賢人会議だ。そのため、クック王朝地理協会の探検隊はスパイ活動だという指摘は決して的外れのものとはいえない。実際、賢人会議は協会からの報告を最大限に活用しており、なかには『百万迷宮地理大全』への記載を差し止められた発見もあると噂されている。

月喰らい楽団

千年王朝の魔道師たちは、日々さまざまな研究に勤しんでいる。その大半は難解ではあるが一般には害のないものだ。しかし、なかには迷宮の生き物や、人間の捕虜や奴隷を扱った忌まわしい実験に取り憑かれた魔道師も存在する。

実験台にされた者の末路は哀れなものだ。実験に失敗して命を失うのはまだしも幸福な部類で、生とも死ともつかない状態で実験室に留め置かれる者、おぞましい地下牢に閉じ込められる者など悲劇には事欠かない。しかし、なかには魔道師の館から脱出し、ペルペティウムの雑踏に紛れ込むことに成功する者もいるのだ。

月喰らい楽団は、地獄から生き延びた実験体たちが報復のために手を組んだ秘密結社である。魔道師に復讐の鉄槌を下し、実験体たちを救い出すことを目的とするが、その正体を彼ら自身が世間に対して誇示することはない。したがって、一般人は月喰らい楽団とは千年王朝の破壊を企む、憎むべきテロリスト集団と考えている。実際、月喰らい楽団は報復のためならばあらゆる千年王朝の敵と手を組むことを厭わない。賢人会議はどうやらその正体に気づいているが、やはり公表するつもりはないようだ。腕っこきの魔道師が秘密裏に捜査し、捕らえられた実験体には凄惨な拷問が加えられる。しかし、組織の全容解明にはほど遠いのが現状だ。

月喰らい楽団は、目標の魔道師に恐怖を与えて残忍な方法で殺すことを是とする。まず最初は、館の扉に蝕をあらわす黒い三日月の印を残すのだ。大半の魔道師は、まずこれだけで震え上がる。そしてあわてて警備を固めて館に閉じこもる。だが月喰らい楽団は焦らない。襲撃にはじっくり時間をかける。なかには予告から10年かけたものもあるほどだ。この間、恐怖に耐えかねて気が変になる魔道師も珍しくない。最後には、狙われたほとんどの魔道師が忽然と姿を消す。そして、ずたずたになってなぶり殺しにされた死体がペルペティウムの大通りで発見されるのだ。その傍らには、血で描かれた月喰らい楽団の印を見ることができるだろう。

コラム
小鬼の盛り合わせ

巨鬼領を治める童子たちの間で近年人気が高まっている宴会料理が小鬼の盛り合わせである。これは手に入りやすい小鬼や原始小鬼、小鬼呪術師をベースとする。それに特定の地域でしか手に入らないレアな小鬼を多数加えることで、絶妙な味わいをかもし出すことが可能なのだという。仮に特殊な小鬼が出現する地域をあまさずに巡り、特殊な小鬼たちを集めることができたならば、童子にとてつもない値段で売りつけることが可能だろう。

ジョブ

氷点師

Cryomancer

転職条件：星術師のジョブである、1レベル以上の【星の欠片】を装備している
能力値ボーナス：〔魅力〕+2
スキルグループ：星術、便利
逸材としての効果：（常駐）自国に「肉」の素材を何個でも保存しておける

冬星（ふゆほし）と呼ばれる周囲の熱を吸い取り、冷気を発する特殊な星を操ることができる超級星術師。世界の運動を止めることを得意とし、千年王朝の長い歴史の中で、数多くの怪物や災厄をもたらす者たちを封印してきた。冬星を操るためには、その星の波動に共振するために自分の感情を抑制――凍らせる必要がある。そのため、千年王朝の氷点師養成機関「氷の世界（フローズン・ワールド）」は、身よりのない孤児などを引き取り、人格形成が終了していない幼い頃から、その技術を磨くといわれる。

SKILL　スキル／ジョブ

冷たい方程式（つめたいほうていしき）/ Cold Equations

タイプ 割り込み　対象 単体
判定 〔魅力〕／5+対象のレベル

自分以外の誰かが常駐以外のスキルを使用したときに割り込んで使用できる。《希望》1点を消費する。上記の判定に成功すると、そのスキルを「凍らせ」ることができる。そのスキルの使用者は、「凍らせ」たスキルの使用を取りやめることができる。「凍らせ」たスキルを使用すると、そのスキルの使用者は2D6点のダメージを受ける。この効果は、そのクォーターの間持続する

S-J045　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

ジョブ

火葬官

Incinerater

転職条件：星術師のジョブである、自国に「火薬」が10個以上ある
能力値ボーナス：〔才覚〕〔魅力〕
スキルグループ：星術、科学
逸材としての効果：（割り込み）素材欄に「火薬」が書かれているモンスターに攻撃されたときに割り込んで使用できる。そのダメージを1D6点減少できる

熱気と炎（プロミネンス）を吹き出す特殊な星、夏星（なつほし）を操る者たち。彼らは、星が吹き出す炎に、独自の方法で火薬を併用することで、恐るべき業火を自在に操る。千年王朝の下級官僚で、危険な思想を廃絶する焚書官（ビブリオ・バーナー）にして、危険人物を殺す死刑執行人（エクスキューショナー）である。命を育む星の力を邪悪な目的に使っていると、一般的な星術師からは疎まれ、恐れられている。

SKILL　スキル／ジョブ

業火（ごうか）/ Hellfire

タイプ 支援　対象 単体
判定 〔魅力〕／9

自軍の【星の欠片】1つを選ぶ。《希望》1点を消費して上記の判定を行い、成功したら、その【星の欠片】が照らす光の範囲にいるキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターに2D6点のダメージを与える。また、このとき自分の「火薬」の素材を判定の達成値と同じ数まで消費することができ、消費した「火薬」の数だけダメージを1点上昇させることができる

夏星の発する紅炎を、爆素の力を借りて増幅する秘術

S-J046　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

ジョブ

司書

Librarian

転職条件：好きなものの中に「読書」や「叙事詩」がある、自国に【図書館】の施設がある、【魔道書】を装備している
能力値ボーナス：〔才覚〕+2
スキルグループ：科学、迷宮、道具
逸材としての効果：（常駐）自国の【図書館】の施設レベルが2点上昇する

千年王朝に無数にある図書館の管理を任された者たち。賢人会議で上位のものになれば、みな多くの図書館兼研究室（ライブラリ）を所有することができる。持ち主に代わって、そうした研究室の管理を行うのが司書たちなのだ。魔道の奥義や研究成果を狙うライバルの侵入を防ぐため、大抵の図書館は、防衛設備が充実した迷宮になっている。そんな図書館で本を管理する司書たちは、情報の整理だけでなく、トラップに関する知識（リテラシー）が豊富な者も多い。

SKILL　スキル／ジョブ

書林の王（しょりんのおう）/ Bibliorgia

タイプ 支援　対象 自分
判定 〔才覚〕／そのゲーム中のこのスキルの使用回数×2+9

王国フェイズが終了するときに、星術、召喚、科学の中から好きなスキルを自国の【図書館】の施設レベルと同じ数だけ選ぶ。上記の判定に成功すると、自分の修得済みの好きなスキル1つを未修得の状態にして、王国フェイズに選んだスキルのいずれか1種を修得することができる。この効果は、そのゲームの間持続する

「確か、あの本に!」そういうと、彼女は頁をめくりだした

S-J047　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

千年王朝散策表 2D6

ダイス	結果
2	だれもいない講堂でうたた寝をして、起きたらフォーマルハウト師の講義が始まっていた。師は君の知られざる背景を語る。好きな背景表でランダムに背景を1つ決める。このゲーム中、通常の背景に加えその背景の効果が適用される。このゲーム中に使命を達成すると、自国の好きな国力を1点上昇できる。
3	旅券をなくして故郷に帰ることができない留学生が金を無心してくる。1D6MGを与えると、終了フェイズにサイコロを振ることができる。出目が偶数なら詐欺に引っかかったものとして何も得られない。奇数なら留学生はさる国の王族だった。ランダムに決めた【特産物】を持つ王国を既知の土地につくり、その国との関係を同盟にする。
4	召喚師が召喚の練習をするのを眺めて過ごす。好きなレベル10以下のモンスター1体と遭遇することができる。相手の反応は中立になる。
5	王朝の歴史をひたすらに描き残し続けている大壁画の製作現場を見学する。そこでこっそり自分の先祖を過去の歴史に書き加え、家系の古さを一瞬にして捏造することに成功した。このゲーム中、千年王朝のキャラクターからの《好意》はすべて1点高いものとして扱う。
6	辻に立つ占い師に声をかけられる。占い師は、あなたに呪符を売りつけようとする。好きな素材1つを消費すると、好きなまじないのカテゴリの中から、ランダムにまじない1つを選ぶ。そのゲーム中、そのまじないを1度だけ使用できる。まじないのルールを使わない場合、まじないの代わりに【お守り】を獲得する。
7	クック王朝地理協会の街頭募集に捕まる。このゲームで挑戦する迷宮の部屋をすべて探索済みにすると、終了フェイズに、1D6MGを獲得することができる。
8	司書小鬼がどこかから盗んできた【魔道書】を露店で売っている。【魔道書】、【民百科】、【地図】を、それぞれ1MGで購入することができる。
9	身なりの整ったランドメイカーに声をかけられる。自らが災厄王の血統であることを証明するため、家系図の断片を見つけたら持ってきて欲しいとのこと。終了フェイズの終始報告のときに、「情報」の素材は、彼に3個1MGで売ることができる。
10	伝統の重みが体に染み込み、長いこと変わらずにいることの難しさと偉大さが理解できるようになった。災厄王だって今なら愛せる気がする。千年王朝との関係が1段階友好的になる。
11	性格の悪い【グレムリン】にとりつかれる。【グレムリン】は周囲の出来事に絶え間なく斜に構えたコメントを発するので、だんだん荒んだ気分になってくる。今回のゲーム中、あなたは誰かが絶対失敗するたびに、そのキャラクターに対する《敵意》が1点上昇し、《気力》1点を獲得する。
12	路地の奥に秘密のマジックアイテム屋を見つける。このゲームの王国フェイズと終了フェイズでは、〔価格の（）内の数字+1〕MGを払えば、好きなレアー般アイテムを購入することができる。

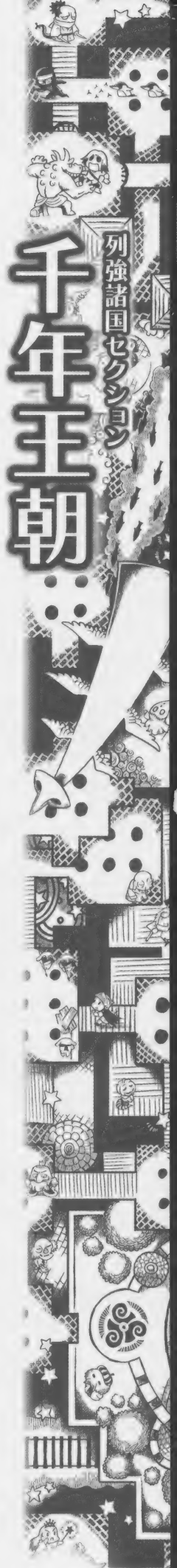
千年王朝遭遇表 2D6

ダイス	結果
2	反応が中立の魔法使いの一団が現れる！　配置は前衛に【カップメン】が宮廷の人数と同じ数だけ、後衛に【まじない師】が3体、本陣に【千年魔道兵】が1体いる。
3	反応が中立の盗賊の一団が現れる！　配置は前衛に【逆壁】が2体、後衛に【どろぼう猫】が3体、本陣に【階賊】が1体いる。
4	反応が中立の鬼の群れが現れる！　配置は前衛に【山羊頭】が6体、後衛に【司書小鬼】が3体いる。
5	【妖精騎士】が静かにたたずんでいるところに乱入してしまう。〔魅力〕で難易度11の判定を行う。失敗したなら相手は怒って宮廷全員の《HP》を2D6点減少させるような斬撃を放つ。
6	空中を舞いながら襲い掛かってくる本の群れを何とか撃退できた。宮廷全員の《HP》を3点減少する。
7	床にどろどろした液体で描かれていた魔方陣を崩してしまう。間髪いれず遠くから狂ったような笑い声が聞こえてきた。宮廷全員の《気力》が1点減少する。
8	通路の向こうからやってくる【死にぞこない】の群れを発見する。宮廷の代表は〔探索〕で難易度〔7+宮廷の人数〕の判定を行う。失敗するとすぐに抜け道を見つけられなかった結果として、宮廷全員は《HP》を1D6点減少し、「毒」のバッドステータスを受ける。
9	遭遇した魔道師の知性あふれる談話に感動した《配下》たちは、2D6人ほど千年王朝への留学を決意する。彼らはいなくなるが、終了フェイズには全て試験に落第して王国に戻ってくる。
10	反応が中立の【木乃伊】の一群が現れる！　配置は前衛に、【墓暴き】が4体、後衛に【木乃伊】が2体いる。
11	反応が中立の【星首】が現れる！　配置は前衛に【星首】が1体いる。
12	反応が中立のフォーマルハウト師が現れる！　配置は前衛に【ゴーレム】が2体、後衛に【要人】が1体、本陣にマグナス・フォーマルハウト師が一体いる。

千年王朝休憩表 2D6

ダイス	結果
2	床の模様につまづいて、悪魔を閉じ込めていた太古の封印を破ってしまう。悪魔は《配下》を2D6人捧げればレア武具アイテムをランダムに1個やろうと持ちかけてくる。これに応じると《民の声》が1点減少する。
3	王国に留学しているモンスターの一団に出会う。ランダムエンカウントの処理を行う。彼らは王朝への留学生なので、高度に社交的で極めて友好的だ。
4	恐ろしい怪物と戦っている自分を描いた数百年前の壁画を見つけてしまう。〔魅力〕で難易度9の判定を行う。成功すればその雄々しい姿に、宮廷全員の自分への《好意》が1点上昇する。
5	呪文の書かれた巻物を発見する。このゲーム中、好きなカテゴリのまじないをランダムに1種修得する。まじないのルールを使用していなければ、《気力》1点を獲得する。
6	古い本にまぎれて新しいメモが床に落ちているのを見つける。誰が落としたものだろう？　〔才覚〕で難易度9の判定を行う。成功すれば「情報」の素材を1D6個獲得する。
7	忘れられていた書庫を発見する。埃まみれの本棚から出てきた古書には、あなたの先祖に関する様々な伝説が記されていた。《民の声》が1点回復する。
8	のんびり寝ていると霊夢を見る。死んだ親族や顔も知らないはずの先祖が語りかけてくる。起きたときには全く内容を覚えていないが、気分だけはとてもすがすがしい。《気力》を1点得る。
9	柔らかな優しい星の光が、宮廷一同を照らし出す。宮廷の中で、バッドステータスを受けているキャラクターがいれば、キャラクター全員それを1つだけ取り除くことができる。
10	この辺りは、迷宮化の影響がひどい。しかし、この地形、もしかするとうまく利用できるかもしれない……　このゲーム中に一度だけ、戦闘開始時にバトルフィールドの好きなエリアに、好きな戦闘トラップ1個を配置することができる。
11	封印が施された扉の前で配下たちが騒いでいる。どうやら、合い言葉が必要なようだ。〔才覚〕で難易度11の判定を行う。成功すれば扉は開く。好きな部屋1つを選ぶこと。この扉は、その部屋につながっている。
12	この場所は昔行われた魔法実験で汚染されていた！　このゲーム中、そのキャラクターの肌の色が、プレイヤーに最も近い場所にあるサイコロの色に変わる。そして、星術、召喚、科学のスキルに関わる判定でサイコロを1個余分に振ることができるようになる。

千年王朝ハプニング表 2D6

ダイス	結果
2	これだけの人が災厄王の帰還を二千年も待ち望んでいる。それと自分を比べてブルーになってしまう。【お酒】を1個消費することができなければ、このゲームが終了するまで《器》が1点減少する。
3	ふと見やった扉の隙間から目がこちらを睨む。脚から力が抜け、《HP》が2D6点減少する。このままでは睨み殺される、と思った瞬間に目は消えた。あれが【星首】だったのだろうか？
4	壁画の人物の腕がにゅっと伸び、あなたのアイテムを失敬しようとする。装備しているアイテムの中からランダムに1つを選び、それを失う。
5	博物管理士と名乗る人物が現れ、宮廷は王朝の文化遺産を破損していると主張し、代価として領土1マップを要求する。領土を渡さなければ、千年王朝との関係が1段階悪化する。
6	何故か周囲の迷宮化の進行が早い。何か変わったものでもいるのだろうか？　GMは任意の通路に【難所】トラップ1個を配置することができる。
7	魔物の露天で、前から欲しかったレアだが何の役にも立たない小物を見つけてしまう。欲望に負けて国費を使い込んだため、維持費が1MG上昇する。
8	ふとしたはずみで【木乃伊】の頭を踏み潰してしまい、恐ろしい「呪い」がふりかかる。宮廷全員は、「呪い」のバッドステータスを受ける。
9	国王と同じ家名を名乗る物乞いが現れたうえ、物乞いの家のほうが本家だと主張し始める。宮廷の国王に対する《敵意》の合計値だけ《民の声》が減少する。
10	マジックミサイルの罠を踏んでしまう。避けたつもりが当たるまで追いかけてこられて1D6+2ダメージを受ける。
11	悪臭雲の罠を踏んでしまう。その部屋に【毒の霧】のトラップ1個を配置する。
12	部屋の片隅を破壊しながら【星首】がかすめてゆく。幸い襲い掛かってくることはなかったが、宮廷が持つ【星の欠片】は全て吸い込まれてしまった。

災厄書宮 Bibliotheca Exedra

災厄王の遺物にまつわる何かが発見されたとき、そこには災厄書宮を名乗る謎の男たちが現れ、それを奪っていくという

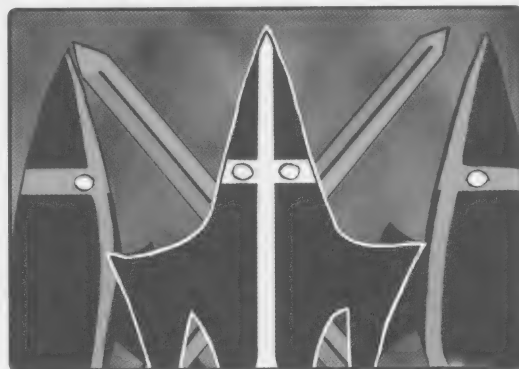
災厄王の痕跡を世界から根絶しようと企む謎の秘密結社。好事家や遺物蒐集家の間で、半ば都市伝説のように語られる魔道師たちの眷属である。

彼らの正体は、災厄王の力を悪用されないようにする焚書官の一派であるとか、狂信的な災厄教徒の一団であるとか、百万迷宮以前の世界があったことを消そうとする迷宮主義者であるとか、様々な憶測がされている。千年王朝と何らかの関わりがあるとも噂されているが、真相は一切不明。まともな人物なら、彼らの真偽を語り合おうともしない。

彼らが何者なのかは分からない。ただ、災厄王の秘密に近づいた者がいれば、災厄書宮は必ず彼らの前に現れる。そして、それを放棄するように警告するだろう。

目的：災厄王の痕跡を根絶する
代表：不明
規模：不明
本拠：不明
構成：【大魔道師】
得意分野：潜伏、焚書、災厄王
GMへ：災厄書宮は、少し風変わりな眷属である。災厄王に関係するキャンペーンを遊んでみたいときなどに利用するのがよいだろう。彼らの真実に関しては、GM諸氏に一任するので自由に設定してみてほしい。

加護：GMは、PCたちが【災厄王の遺物】やそれに類する設定を持つアイテムを入手したとき、また、災厄王にまつわる場所に到達したとき、災厄王の秘密を解き明かしたときに災厄書宮に所属するモンスターを1D6体登場させることができる。そして、PCたちの王国から、好きな逸材1人を選ぶ。彼らのリーダーの正体は以前よりPCたちを監視していた、逸材だったことになる。そのモンスターに、逸材のジョブスキルと修得させること。この効果は、逸材のいない王国では発動しない。

流儀：災厄書宮の目的は、災厄王の痕跡を抹消することであり、PCたちの殲滅ではない。そのため、PCたちが災厄王にまつわるアイテムを放棄した場合、彼らは無理に戦闘を行おうとしない。ただし、PCたちが入手したのがアイテムではなく、場所や秘密に関するものだった場合、PCたちは災厄書宮に沈黙を約束しなければならない。そういう状況では、彼らは【誓約】のまじないを使用することが多い。

月喰らい楽団 Band of Menodevourer

魔法の都、千年王朝に咲く闇の徒花。その調べは、悲しみと狂気に彩られ、哀れな魔法使いたちの力を狂わせるという

忌まわしい魔法実験の被害者たちが手を組んだ秘密結社。彼らは魔道師に報復し、他の被害者たちを魔道師の魔の手より救い出すことを目的としている。

彼らの大半は、魔法実験によって、人間とは呼べない別の何か変わってしまっているという。ある者は、惨たらしい実験のせいで理性を失い、またある者は、怪物としか形容できないおぞましい外見に変化してしまっている。

今夜も、魔道師に奪われた何かを悲しむ呪怨の調べと共に、ペルペティウムの闇の中から、月喰らい楽団は現れる。

目的：魔道師への報復、魔法実験の中止、同じような境遇のものを救出する
代表：不明
規模：都市国家クラス（王国レベル4）
本拠：ペルペティウム
構成：異形、呪物。【迷宮病患者】、【塚人】
得意分野：復讐、魔法の妨害、暗殺
GMへ：月喰らい楽団は、その犠牲者を誰にも邪魔されない迷宮のなかで、散々拷問してから殺すことが多い。そのため、月喰らい楽団に誘拐された魔道師を、PCたちに救出させるシナリオをつくることができるだろう。もちろん、楽団の標的としてPCたちが選ばれるシナリオなどをつくっても楽しいだろう。

加護：月喰らい楽団に所属しているモンスターは、魔法の効果を狂わせる音楽を奏でることができる。この音楽が鳴り響く戦場では、星術、召喚、科学のスキルを使用するたびに、バトルフィールドにいるキャラクターから1人を選ぶ。そのキャラクターは、《HP》を2D6点減少するか、もしくはランダムに選んだバッドステータス1つを受けるかのいずれかを選んで、その効果を受けなければならない。この音楽は、月喰らい楽団のキャラクターが、ラウンドのはじめに奏でるかどうかを決定する。一度奏で始めた音楽は、ラウンドの始めに、月喰らい楽団のキャラクターが演奏を止めると宣言しない限り、続いていく。

流儀：月喰らい楽団は報復する相手に、必ず蝕をあらわす黒い三日月の印を残して、その襲撃を予告しなければいけない。予告していない相手は、ギリギリまで追いつめても殺しはしない。また、見せしめのために、死体は必ず人通りの多い場所に公開しなければいけない。

SKILL スキル／一般

護符(ごふ) / Talisman

タイプ 支援　対象 宮廷
判定 〔魅力〕／9＋効果のあるクォーター数

《希望》1点を消費して、1D6を振る。このスキルの効果は、[その1D6の値×1]クォーターの間持続する。上記の判定に成功すれば、宮廷全員の受けるダメージが2点減少する（1未満にはならない）。この効果は累積しない

教会や神殿で売られる護符の大半は、実際はただの紙切れである。しかし、その護符に真にその人の無事を願う心をこめてやれば、賭賊の刃や魔物の牙を遠ざける力を生むという

S-097　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL スキル／一般

災禍の血統(さいかけっとう) / Lineage of Calamity

タイプ 常駐　対象 自分
判定 なし

〔魅力〕の判定を行うとき、達成値が2点上昇する

暗き壁と天井に覆われし絶望境――百万迷宮を生み出した災厄王。旧世界のすべてがひれ伏し、三界の主すらその御前に姿を見せたといわれる偉大な、そして呪われた世界の創造主である。迷宮各地にいる災厄王の末裔を自称する者たちの中には、その先祖と同じく人を強烈に惹きつける魅力と、世界を従える魔力を有する者がいるという

S-098　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

FACILITY 施設／列強

価格 10
タイプ 常駐
対象 王国
判定 なし
設備 部屋
レベル なし

百年の都(ひゃくねんのみやこ) / Centurial Polis

この施設は、自国の〔文化レベル〕が5以上、【議会】の施設がないとこの施設を建てることはできない。またこの施設は、千年王朝との関係が同盟･友好･中立でなければ効果を発揮しない。王国レベルが1点上昇する

毎年、災厄王聖誕祭には、百万迷宮の様々な小王国が出展する博覧会が開かれる。この博覧会は、芸術性や先進性、独自の伝統など様々な面から審査し、もっとも文化的な小王国を選び出すというものだ。そうして選ばれた国は「百年の都」の称号と千年王朝のお墨付きをもらうことができる。この称号を得た国は格段に成長を遂げるという

F-P006　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM アイテム／生活

価格 3
タイプ 装備
対象 自分
判定 なし
素材 魔素・衣料
レベル ■0Lv □1Lv □2Lv □3Lv □4Lv □5Lv □6Lv □7Lv □8Lv □9Lv □10Lv

法衣(ほうい) / Robe

このアイテムを装備したキャラクターが、判定が必要なスキルの対象になったときに使用できる。その判定の難易度を1点上昇できる。この効果は累積しない。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、上昇する難易度が1点上昇する

災厄教大神殿によって聖別された神聖な法衣。大天使ケツァルコァトルス･ノルトロピより賜ったとされる神聖な星の灯りに一日照らすことで、邪悪な誘惑をはねのける力が宿るという。日々、危険な魔法と隣合わせで生活する魔道師たちに愛用されている

I-063　迷宮キングダム

ITEM アイテム／生活

価格 5
タイプ 補助
対象 自分
判定 なし
素材 鉄×5・魔素×5
レベル ■0Lv □1Lv □2Lv □3Lv □4Lv □5Lv □6Lv □7Lv □8Lv □9Lv □10Lv

召喚鍵(しょうかんかぎ) / Unchain

召喚スキルを使用するとき、判定が必要なとき組み合わせて使用できる。その判定の達成値を1D6点上昇できる。この効果は累積しない。このアイテムは、1回のゲームで1度しか使用できない。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、1回のゲームで使用できる回数が1回上昇する

星灯りの時代――14世紀中期に千年王朝の魔道師、ユゴス師によって開発された召喚補助具。召喚対象の自我（アートマン）を解放し、迷宮との同一化を促進することができる。基本的には初級者用の補助具であるが、大天使召喚などの、より高位の大呪を成功させるためにも使われる。

I-064　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM レアアイテム／一般

価格 (5)
タイプ 割り込み
対象 単体
判定 〔魅力〕／5＋対象のレベ
素材 鉄×15・魔素×20
レベル ■0Lv □1Lv □2Lv □3Lv □4Lv □5Lv □6Lv □7Lv □8Lv □9Lv □10Lv

守りの指輪(まもりのゆびわ) / Ring of Protection

このアイテムを入手したとき、好きなモンスターのカテゴリ1種を選ぶ。このアイテムを装備しているキャラクターのいるエリア、もしくは、それに隣接するエリアにいるそのカテゴリのモンスターが、何らかのスキルを使用したとき、割り込んで使用できる。上記の判定に成功すると、そのスキルを無効化することができる。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、このアイテムを使用したときの判定の達成値が1点上昇する

邪悪の魔力を無力化する守護宝具。千年王朝の中でも、賢人会議に名を連ねるクラスの魔法使いのみが所有できるという

I-R068　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

MONSTER モンスター／呪物

レベル 3

逆壁(さかかべ) / Living Mural

武勇 2　射程 1　威力 1D6　回避値 6　HP 9
性格 堅実　素材 魔素、情報

【潜行（モ）】【すりぬけ（迷）】
【ダンジョンスケープ（モ）】（支援）自分のレベル以下の戦闘トラップ1つを選ぶ。そのトラップに変身できる。トラップに変身している間は、このスキルの使用以外の行動は行えず、トラップを対象とした効果しか影響を受けなくなる（解除されると死亡する）。変身中にこのスキルを使用すると、元のキャラクターに戻る

迷宮化の影響を受けて生命を受けた壁画。罠に変身できる

M-211　迷宮キングダム　illustration.KIKUCHI KATSUNORI

MONSTER モンスター／死霊

レベル 6

木乃伊(みいら) / Mummy

武勇 4　射程 0　威力 2D6+2　回避値 9　HP 20
性格 狡猾　素材 魔素

【化神（モ）】【死霊指揮（モ）】【傀儡（ク）】
【宿望（モ）】（常駐）自分を攻撃したキャラクターは、〔魅力〕で難易度9の判定を行う。失敗した場合、そのキャラクターは「呪い」のバッドステータスを受ける

千年王朝に埋葬された古代十王国の騎士や神官たち。彼らは災厄王の帰還を待つために昇降機による埋葬を行われておらず、防腐処理を施されて王墓や災厄教神殿に封印されている

M-212　迷宮キングダム　illustration.YOSHII TOHRU

MONSTER モンスター／異形

レベル 20

星首(ほしくび) / Rahu

武勇 12　射程 1　威力 5D6+2　回避値 15　HP 108
性格 狡猾　素材 鉄、魔素

【飛行（モ）】【ブレス（モ）】【外皮（モ）】
【星を喰う者（モ）】（常駐）ラウンドの終了時に、自分と同じエリアにいるキャラクターの装備している【星の欠片】をすべて破壊する

迷宮災厄以前、巨人族は不死の秘薬を盗み飲んだ罰を受け、神々に首を斬り落とされた。彼らは、秘薬の効果で首だけになっても生き続けるが、その精神は狂気に犯されている

M-213　迷宮キングダム　illustration.YOSHII TOHRU

メトロ汗国の氏族が一同に会する大会合(クリルタイ)と呼ばれる会議。巨大ターミナル、ダイヤモンドクロッシングで今、その会合が行われている。重責を担う女たちと違い、男たちは旧交を温めるくらいしかすることがない。ここでも、青年になりかけといった年頃の二人が、乳酒を酌み交わしている。

「おまえの列車、トーラ大鉄橋通った?」

「通った！　すげーよなー。あれ、何階層下まで続いてるわけ？　どうやって建てたんだろ？　底が全然みえねえの！」

「……それって俺たちの将来みてえ。おまえ、これからどうすんの?」

「さっさと婿入り先を見つけろとか言われてる。でも、弱小氏族の三男坊を婿に取ってくれる公主なんて、いないよ」

「でもおまえ、竜道(ドラゴンパス)の修行してるんだろ？　ザナバザル寺院で筋がいいって誉められたって……」

「本格的に竜道を修めるつもりなら、それこそ道場に入門して、武僧(モンク)にならないといけないじゃん。俺、自信ないよ」

「素質があるだけマシだろ？　うちなんて、兄貴が出奔しちゃってさ。姉貴は『お前だけが頼り』とか言い出し……」

「え!?　兄貴、どうしたの?」

「噂だと、タルタル盗賊団に入ったらしい……」

「マジ!?　おまえの氏族、今度、冒険列車を出すんだろ!?」

「うん。暗闇隧道(くらやみずいどう)に、器官車喰らいの噂を確かめに行く」

「……おまえ、行くの?」

「たぶん」

「……」

「あ。あれって即身仏列車じゃねえ?」

「本当だ！　俺、見るの初めて！　かっけぇー」

「すげぇー。……今、窓の下を通った娘、かわいいな」

「ホタルイシ氏族を継いだばっかりの娘だろ」

「あんな娘のお婿さんになりてー。声かけてみるかー?」

「行っちゃうかー!?」

酔いと勢いにまかせて二人は立ち上がり、少女を追った。

ダイヤモンドクロッシング

メトロ汗国の鉄道網の中心地、それがダイヤモンドクロッシングだ。毎日何百本という列車が、この巨大ターミナルを通り過ぎていく。幾つもの星に煌々と照らされた何列ものプラットフォームを、さまざまな国からやって来た旅人たちが右に左に行き交っている。

ターミナルの真ん中では、一つの国ほどもある大ターンテーブルがゆっくりと回転し、より小さなターンテーブルがその周りを取り囲んでいる。ターンテーブルの間は、線路が設置された【動く床】によって接続される。大きさも回転速度も異なる複数のターンテーブルと、縦横無尽に移動可能な線路の組み合わせで、素早くダイナミックな転轍(てんてつ)作業を実現しているのだ。これほど複雑な仕組みを破綻させずに運用するのは、人間には手に余る仕事である。そのため、ダイヤモンドクロッシングの管理者として、鉄道運行に特化した頭脳集団が常設されている。彼らはいずれも高い計算能力を持つ即身仏であり、鉄道運行マトリクスを記述する神聖文字《ダイヤモンドグラマトン》によって思考する。ターミナルの全てを司るこの頭脳集団はダイヤ神名団(グラムグループ)の名で知られている。

ダイヤモンドクロッシングからは、百万迷宮のあらゆるところに行くことができるという言い伝えがある。どんなに遠く離れた小さな国でも、線路が通じている限り、必ずそこへ行く路線があると。噂を実際に確かめた者はいないのだが、迷宮の中で迷って故国を見失った難民やランドメイカー、人跡未踏の秘境を求める山師や探険家、手頃な獲物を探す盗賊団など、さまざまな思惑を抱いた人々が、目当ての路線がどこかにないかとプラットフォームを歩き回っている。

また、交通の要衝であることから、多くの国や勢力がこの巨大ターミナルに熱い視線を注いでいる。メトロ汗国以外の列強諸国は、他国の動きに警戒しながら虎視眈々と侵略の機会を伺っている。ダイヤモンドクロッシングを手中に収める者は大きな力を得ることができるだろう。

そして、自分のものにならないなら破壊してしまった方がマシだと考える者も多い。大規模な破壊活動によって、列車の運行が停止することもしばしばである。こうした攻撃に備えるため、ウマトカゲ獣騎兵がプラットフォーム上を絶え間なくパトロールしているほか、神名団による不可視の監視網が、利用者を一人ひとり精査しているという。

器官車の巣穴

大天使ワイルドグースの贈り物、器官車の最大の営巣地。器官車は、金属質の甲殻に全身を包まれた生き物で、卵から生まれる。孵ったばかりの器官車の雛はとても小さく、手のひらに載るぐらいのサイズでしかない。外皮も柔らかく、小鬼のおやつにされるほど弱い生き物である。何度も脱皮を繰り返し、徐々に大きく硬くなり、やがて線路に乗れるまでに成長すると、巣を出て独り立ちするのである。

器官車は、外の世界で子を孕むと、たとえ遠くからでも、生まれた場所へと帰ってきて、そこで産卵する。巣の中心部では、卵と孵化したばかりの子供が養われており、その周りを鮮やかな警戒色に彩られた大人の器官車が守っている。

だが、親が見張っているだけでは、巣の守りは充分とは言えない。器官車は、乗騎としても、また運搬力の大きな駄獣としても非常に有用であるため、多くの国がなんとかして器官車の幼生を手に入れようとしている。そのため、幼生を狙って巣に近づく盗賊や狩人の手合いは尽きることがない。狡知に長けた彼らの手にかかっては、獣にすぎない器官車たちの守りなど、ひとたまりもなく突破されてしまう。こうした不逞の輩から巣を守るためには、どうしても人間の介入

が必要になってくる。その役目をになうのが、路道の武僧と、大汗の派遣した獣騎兵たちである。

メトロ汗国の国教である路道において、器官車は不可侵の聖獣であり、異民族に捕らわれて奴隷のように働かされるなど、決して許せることではない。そのため路道の武僧たちは宗教的熱狂をもって巣の防衛に努め、ときには攫われた幼生や卵をはるか彼方の国まで追跡し、奪還しようとする。

一方メトロ汗国にとって、器官車は国の命運に関わる重要な生き物である。鉄道網による高速輸送はメトロ汗国の他国に対する優位性を支える基盤であり、その根幹である器官車は、簡単に他国の手に渡すことのできない戦略要素なのである。そのため代々の大汗は、器官車を保護し、その巣の在処を厳重に秘匿してきた。巣を守るために派遣する兵も、近衛獣騎兵の中でも選りすぐりの強者ばかりである。

巣に忍び込もうとして捕まった賊や、巣の位置を異国人に漏らした売国奴の運命は悲惨である。生きたまま全身の皮を剥がれたり、列車の後ろにロープで縛られ線路を引きずられたりと、神聖冒涜の罪は苦痛に満ちた死で報いられる。

トーラ大鉄橋

一本橋峠に架かるトーラ大鉄橋は、知られている限りでは百万迷宮最長の鉄道橋である。木と鋼で組み上げられた橋桁の上を、二本の線路がまっすぐに走っている。深い渓谷を渡る貴重な橋であることもあって、列車ならぬ徒歩や乗騎による通行を試みる者も多い。しかし、長大な橋のまん中で列車に出くわすことも多く、その試みはしばしば悲劇的な結果に終わる。

橋桁の裏側と橋脚の間には、鉤鼻鬼が何匹も住み着き、通りかかる旅人や列車に襲いかかる。鉤鼻鬼は星の灯りに弱いため、闇に紛れて獲物に近づこうとする。このため、夜間の通行は特に危険が大きくなる。

鉤鼻鬼の宿敵が、峠に集落を作る山羊頭たちであるが、旅人にとっては頼りになる存在とは言い難い。彼らは橋の入り口に関所を設け、メトロ汗国の切符を持たない旅人から通行税を取り立てるのである。実際にはなんの権限もない、山賊と変わりない連中なのだが、メトロ汗国は、列車の通行を妨げない限りは放置を決め込んでいる。これには列車を襲う鉤鼻鬼対策と、自国の列車以外に線路を使わせないための番兵代わりという、二つの理由があるようだ。

関所は橋の両端に設置されており、通る者は入るときにも出るときにも通行料を請求されることになる。関所に備蓄された食糧や財宝を目当てに鉤鼻鬼が襲ってくることもよくあり、ときには列車の通行を止めてしまうほどの激烈な戦闘が繰り広げられる。

橋の上には、巨体の山羊が鼻息荒くうろついている。これらは、山羊頭たちが放し飼いにしている戦争用の獣である。もともと鉤鼻鬼を攻撃させるために育て上げられたのだが、鉤鼻鬼に限らず、目についたよそ者には見境なく突っかかって谷底に落とそうとしてくるので注意が必要である。

鉄橋から下を覗き込んでも、谷底は見えない。この渓谷にはたして底があるのかどうかは知られておらず、転落した者の遺体が引き上げられたためしもない。遠く深階まで続いているのではないかという者もいるが、それを確かめるためには自ら飛び込んでみるぐらいしかないだろう。ただ、大鉄橋を通過した列車の乗客が、谷から這い上がってきた巨大な生き物や、強靭な鉤鼻鬼や山羊頭を紙屑のように引きちぎる怪物を見たと語ることが多いのは事実である。

タルタル盗賊団

ワイルドグースから器官車を授かる前の、まだメトロの名を冠していない頃の汗国は、ウマトカゲ騎兵のみを中心とする戦闘的な遊牧民族だった。まだまともな国の体をなさず、ただ竜の民と呼ばれていた彼らは、文明を踏みにじり何もかもを奪っていく蛮族として恐れられていた。

時代は下り、竜の民はメトロの民として諸国を統べるようになったが、文明の臭気を嫌って路道を拒み、自ら蛮地へと去った者たちもわずかながら存在した。彼らの子孫は今なお健在で、略奪に明け暮れる昔ながらの生き方を守っている。タルタル盗賊団の名で知られる彼らは、鉄道網の隙間に広がる迷宮の暗闇を駆ける、メトロ汗国のもうひとりの支配者といえる。

放浪民族であるタルタル盗賊団は、一カ所に定住することなく、ウマトカゲを駆って羊の群れを追いながら、一族郎党引き連れてどこへでも移動する。そのため本拠地と呼べるものもないのだが、強いて言うならカラカラ砂漠がそれにあたるだろう。過酷な環境で余人を受け容れないこの砂漠は、彼らにとって特別な意味を持つ土地のようだ。あちこちを荒らし回ったタルタルの盗賊たちが、まるで聖地を訪れる巡礼のように、続々とカラカラ砂漠へと向かって行くところが何度も目撃されている。

タルタルの民は豊かな色彩感覚を持っていることでも知られている。彼らの服や乗騎は多彩な染料で装飾され、手の込んだ刺繍を施された戦旗を翻して駆け抜ける姿は、目にも鮮やかである。手にした剣が何度か振るわれると、返り血の赤がそこに加わる。

メトロ汗国の中でも最も獰猛な騎兵である彼らは、もっぱら鞍上から振るうのに適した片手剣を好む。弓や鉄砲はあまり用いられない。飛び道具を使う暇があったら、その間に突撃して敵を直接斬り倒した方がいい、というのが理由だ。

タルタル盗賊団は大汗の権威を笑い飛ばし、叛逆行為を楽しんでいる。列車強盗を繰り返し、罠を仕掛けて器官車を殺す。線路を伝って進み、次々に駅を襲撃する。火をつけた列車を暴走させ、沿線の王国をことごとく焼き尽くそうとすることもある。代々の大汗は幾度となく彼らを掃討しようと試みているが、ここ数百年間というもの、目立った成果はひとつも上がっていない。

即身仏列車

徳を積んだ聖職者が自ら進んでミイラとなる即身仏は、路道に基づくメトロ汗国固有の信仰である。生きながら聖遺物と化したその遺体は、寺院に祀られ手厚く供養される。衆生を救おうと自ら緩慢な死を選んだ聖人を、人々は敬い、崇め奉るのである。

その有り難い御聖骸が乗った列車が、即身仏列車である。この列車を作成するには、即身仏を志望する聖職者が一人以上と、車輌が一両必要である。志望者が乗り込むと、車輌の扉が外から溶接される。あとはその中で即身仏になるのを待つばかりである。

即身仏が乗っている車輌は、寺院と同じようなモザイク壁画や、宗教的な装飾彫刻で飾り付けられているので、一目でそれと判る。鈴や鐘、願い事を書いた木札がたくさんぶら下がっていることも多い。近づいて耳を澄ませば、車輌の中からは途切れることなく死者の祈祷が聞こえてくる。

即身仏一体の列車だけでも霊験はあらたかだが、乗って

コラム

時刻表

鉄道運行表、あるいは時刻表という名で知られているテキストがある。これにはメトロ汗国に属する列車の運行予定が余さず記されていて、一瞥すればどの列車が百万迷宮のどのあたりを走っているのかが即座に分かるようになっている。これを作成するダイヤ神名団には限定的ながらも予見の力があり、常に変化を続けるグランドゼロで長距離旅行の予定を立てられるのはこの力による。当然ながら時刻表はメトロ汗国の最重要機密であり、1つの属国につき1冊のみが作成され、汗に与えられる。

いる人数が多ければ多いほど功徳の量は増す。そのため、より大きな御利益を得るために、何人もの聖職者が一つの車輌に乗り合わせて、同時に即身仏になることも珍しくない。こうしてできた即身仏列車は最高の頭脳集団と化す。即身仏を志すほど徳の高い聖職者なのだから、その知恵は常人をはるかに超える。複数ともなれば言わずもがなである。

平時には、即身仏列車は人々の信仰の対象として親しまれている。老若男女がひっきりなしにやってきて、車輌に設置された投入口から賽銭を入れては、商売繁盛や学業成就、戦の勝利などを祈って手を合わせる。即身仏もそれに応えて、知恵者、人格者、聖者として、人々に助言や啓示を与えるのである。

ひとたび戦が始まると、即身仏列車は強力な兵器となる。即身仏たちは怨敵の調伏を一心に祈り、凄まじい精神力をもってまじないを行なう。自ら霊体を放って偵察に行くこともある。これを恐れる敵は、即身仏本体を直接破壊しようとするため、即身仏列車の周りは常に厳重に警護されている。

その一方で、牽引する器官車や檀家の人々を失って見捨てられた即身仏列車は、恐ろしい祟り神と化すことが知られている。開かずの車輌の中で増幅された死者の怨念は、考えるのも恐ろしいほど凄絶なものである。

ザナバザル寺院

ザナバザル寺院は、メトロ汗国の国教「路道」の道場にして、ワイルドグース崇拝の総本山である。峨々たる岩山の頂きに建つ寺院で、外壁も内装も、迷宮のさまざまな物事を描いた壁画でカラフルに彩られている。境内にはガチョウが群れ、路道の僧侶たちが、それぞれ修行や思索に励んでいる。頭上は高く開けており、見上げると、次の階層の天井を目にすることができる。明るく輝く星の間を雲が流れ、回遊鳥が群れを成して飛んでいく。

路道は、世界を埋め尽くす迷宮そのものを崇拝の対象とする信仰であり、それはこの寺院の構造にも色濃く反映されている。寺院へと続く参道は、岩山を幾重にも取り巻く迷路であり、参拝者を容易に近づけようとしない。寺院の中の石庭には僧たちの手によって複雑な迷宮図が描かれている。彼らはこの紋様を見つめながら、自らの精神の迷宮に入り込み、百万迷宮との一体化を求めて瞑想するのである。

ザナバザル寺院を建立したのはゴンボホリ祖師という大僧正で、創設以来数百年、即身仏の姿で貫首を努めている。御聖骸は寺院の奥に秘匿されており、目通りが叶うのは限られた者のみである。噂では、完全に迷宮と一体化した神々しい姿であるとも言われているが、確かなことは判らない。

路道を歩む僧侶は大きく二つに分けられる。己の肉体を鍛え抜くことで悟りを得ようとする武僧(モンク)と、ひたすら思索を重ねて無の境地に至らんとする迷僧(プリースト)である。目指すところはいずれも同じだが、その歩む路は大きく異なる。

武僧は徒手空拳や近接武器の業を修行し、身体能力を磨き上げる。人の体こそが最も身近にして不可知の迷宮であり、その可能性を探究することこそ路道の教えに叶うものだと考えているのである。

一方の迷僧は、瞑想によって己の思考に深く入り込み、頭脳の迷宮を彷徨いながら、無我の境地を探し求める。精神世界こそが探索すべき未知の世界(テラ・インコグニタ)であるというのである。

いずれも修行の過程で迷核の業に深く通じるようになっていくので、路道の僧侶は非常に強力な迷宮職人となる。

また、ザナバザル寺院にはしばしば天使が降臨する。ワイルドグースその人が現れて物語を語るときもあれば、より格上の大天使が、お供を連れて降り立ち、僧侶たちに深階のものどもと戦う技を授けてくれることもある。

ゴブリカンドの闇市

いたずらの森の奥にあるゴブリカンドは、妖精族や鬼族の集う都市である。この街は、百万迷宮のあちこちから持ち寄られた盗品が売買される闇の交易都市でもある。

妖精族や鬼族以外の者が森に入ると呪いを受けると言われているにも関わらず、ここには闇市を目当てにさまざまな種族が訪れる。

闇市に集まってくる者たちは、その目的によって三種類に分類することができる。すなわち、盗品の売買で生計を立てている本職の泥棒や故買屋、盗まれた品を取り返そうとする被害者、それに珍品稀覯品の類を求める蒐集家である。

本職の泥棒は、場所柄からやはり妖精族や鬼族が多い。彼らの盗んだ品々を買い取る故買屋は人間が主となる。最近では、ハグルマのエージェントが暗躍し、組織的に盗品を買い求めているという噂も流れている。

盗まれた品を取り返そうとはるばるやってくる者たちも少なくない。結婚指輪を盗まれた花婿候補、太古の昔から受け継がれてきた魔法の宝玉を奪い返さんとするエルフの特務部隊、誘拐された娘を探す年老いた両親。それぞれに切実な動機があり、悲喜劇(ドラマ)がある。民の陳情を受けたランドメイカーが、何かを取り戻しに遠征してくることもあるだろう。

貴重な品や掘り出し物を探し求める蒐集家たちも訪れる。知識の神タンガロアを崇める博覧教徒、魔力を持つ品や強力な魔道書を探す魔術師、生きた怪物や罠を求めるダンジョンマスターなどがこれに当たる。自分で迷宮探索に出かける気がない金持ちなどは、代理人を派遣することの方が多い。

相反する動機を持ったこれらの者たちが、一つの品を巡って睨み合うこともしばしば起こる。交渉によって話がまとまらなかった場合、暴力によって事態の解決が図られることになる。ゴブリカンドの住人は当然のことながらこうした諍いを好み、大喜びで囃し立てる。それどころか、面倒な事態になるのが予想されるような重要な品——たとえば、別に恋人がいるのに大国の王子と政略結婚させられようとしている小国の姫君など——をわざと盗みだし、ゴブリカンドまで追ってこれるような痕跡を残して、闇市で一堂に会した関係者たちが醜い争いを繰り広げる様を、高みの見物と洒落込んだりもする。ゴブリカンドは妖精族や鬼族の狡猾さ、悪意、たちの悪い悪戯心がたっぷりと堪能できる場所でもあるのだ。

鉄路敷設先遣隊(てつろふせつせんけんたい)

メトロ汗国の侵攻の一番槍、それが鉄路敷設先遣隊だ。自分で線路を設置できる特殊な作業列車を中心とした部隊で、小国相手なら単独で戦争ができるぐらいの護衛を伴って移動する。というより、むしろ路線延長の過程で戦争が起こることを前提として動いているため、その態度は、立ちふさがる者はすべて打ち倒すと言わんばかりに強硬である。

鉄路敷設先遣隊は、まだ鉄道によって文明化されていない暗黒地帯に進んで入っていく偵察部隊として、メトロ汗国の中でもとりわけ尊敬されている。

メトロ汗国は、ダイナマイト帝国のように迷宮を破壊することをよしとせず、天然の迷宮風景(ダンジョンスケープ)をなるべく損ねないよう努

コラム

ローラー汗国

列車すべてが移動用というわけではない。名高いクロマティックドラゴン汗が治めている、とりわけ景観に恵まれたローラー汗国には、トロッコを利用した遊戯列車の専用路線が存在する。崖のふちギリギリを高速で走りぬけ、360度の縦回転を繰り返し、ありえないことにジャンプまでも組み込んだ路線の人気は大変に高く、乗り込むまでに何時間も待たされるのはごく普通のことである。高潔なクロマティックドラゴン汗は、遊戯列車はあくまでも庶民の娯楽であるとして料金を低く抑え、ジャンクフードの店や他の遊戯施設を周辺に建設し、巨大な娯楽の王国を一大にして築き上げた。メトロの男性にしては珍しく気概のある人物である。

める。鉄道を通す際にもその方針は貫徹される。したがって、先遣隊の行動は周囲の地形の影響を強く受け、敷設される線路も、ぐねぐねと曲がりくねった非合理的な道筋をたどる傾向にある。そのため、行く手に怪物の巣や危険な地形が待っていると判っていても、迷宮の導きに従って進まなければならない状況が起こる。こうした経験を幾度となく重ねることで、百戦錬磨の強兵が鍛え上げられていくのである。

鉄路敷設先遣隊の到来は、ウマトカゲ騎兵の斥候が出没することによって周辺諸国に認知される。斥候は使者としての役割も果たし、先遣隊の進行方向にある王国に、駅の建設とメトロ汗国への臣従を要求し、大汗の名の下に食料や労働力の提供を求める。民を飢えさせないのがやっとの小王国にとって、先遣隊の出現は大きな脅威である。だが、要求を拒んで怒りを買い、王国もろとも滅ぼされては元も子もない。小王国のランドメイカーがよく直面するジレンマである。

鉄道網の進展は、そのままメトロ汗国の版図の拡大に繋がる。他の列強諸国は当然これを嫌い、先遣隊の進軍をさまざまな手段で阻もうとする。部隊を投入しての直接的な軍事行動だけでなく、迷宮職人による環境改変、爆薬を用いた大規模な焦土作戦、後方の線路を破壊することによる補給線の切断、周辺諸国への反鉄道建設プロパガンダなど、その妨害手段は多岐に渡る。

小王国にとっては、こうした列強間の争いに巻き込まれた場合が最も悲惨である。どちらかに味方するのか、あくまで中立を堅持するのか……。いずれにしても、宮廷の外交力が限界まで試されることになるだろう。

器官車喰らい

迷宮の暗闇の中で列車が消息を絶つ。急行した捜索隊は、線路の上に横たわる客車の残骸を目にする。まるで巨大な手で絞られた雑巾のように、ぐしゃぐしゃに潰された残骸。

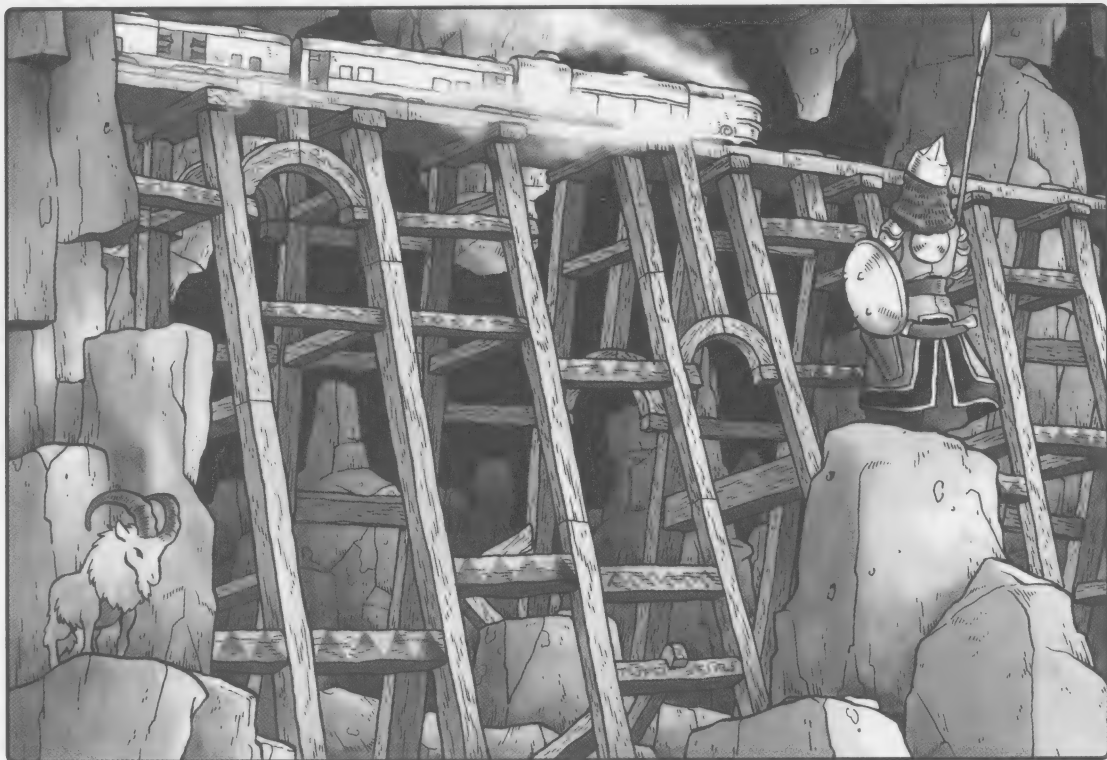
器官車の姿はどこにも見えない。それがあったはずの場所には、無理矢理引き剥がされたような装甲板の破片と共に、大量の血がぶちまけられている……。各地で頻発したこの事件の真相は長い間不明だった。列車を破壊し、器官車を血祭りに上げた犯人が判ったのは、つい最近のことである。

線路を行き来し、器官車を襲う巨怪。その正体は暗闇隧道を棲家とする、大みみずの変種であった。地中を動き回って土壌を豊かにしてくれる同族よりもはるかに巨大に育ったこの怪物は、いつの頃からか、迷宮内をけたたましい音を立てて駆ける列車を獲物とするようになった。

列車の震動を感知すると、器官車喰らいは、行く手に先回りして線路上に這い出し、口を大きく開いて待ちかまえる。やってきた列車は、ほとんどの場合、避ける間もなく口の中に突っ込んでしまう。その口の中にも、食道の中にも、びっしりと歯が生え揃っており、さながら歯の洞窟である。一度呑み込んでしまったら、口を閉じて体を波打たせ、獲物を体内ですり潰し、栄養分を搾り取るだけである。

特に念入りにしゃぶりつくされるのは、言うまでもなく器官車である。器官車は金属質の装甲板の中に、滋養たっぷりの臓器としなやかな筋肉が詰め込まれており、その装甲を剥ぎ取ることのできる生き物にとっては、実に効率のいい食物となるのである。

乗客や貨物の養分を吸い尽くした客車の絞りかすと、消化できない器官車の外皮部分は、器官車喰らいの体内を後方へと送られて、末端の排泄孔から吐き出される。食事を終えた怪物は、再び元来た道を戻って姿を消す。

器官車喰らいの行動に関してはまだまだ判らないことが多い。上に述べた生態も、列車が完全に呑み込まれる前に間一髪で逃げ出した、数少ない生存者たちの証言を繋ぎ合わせて学者たちが導き出したものであり、正確とは限らない。何より、器官車喰らいへの対抗策はまだ開発されておらず、現時点では天災と同じようなものなのだ。正体が判っても安心できる材料など何一つない。人々は、この巨怪への怯えを胸に秘めつつ、今日もまた列車を利用するのである。

コラム

食堂車

冒険列車の車内食堂こそは百万迷宮の珍味が集まる場所であり、他では見られないような食材の組み合わせによる多彩な料理を楽しむことができる。通常の路線から外れて様々な文化圏を通過する冒険列車では、キンギョの目玉だけを寄せたスープに前葉体とバンダースナッチの尻尾を合わせ、嫉妬の炎で焼き上げたような形容しがたい料理が供される。いつもの材料、いつもの手法といったものが存在しない以上、料理人の苦労は想像するに余りある。だが、たまにそうした中から奇跡的な組み合わせの料理が生まれることもある。冒険列車に好んで乗り込む食通たちはその瞬間を待ちわびているのだ。

ジョブ

竜拳士

Dragon Knuckle

転職条件：【徒手空拳】を装備している、1対1の戦闘で勝利したことがある
能力値ボーナス：〔武勇〕＋2
スキルグループ：肉弾、迷宮、便利
逸材としての効果：（補助）好きなキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターの修得しているスキル1つを未修得の状態にし、現在修得可能なスキル1種を修得する。この効果は永続する。

竜道（ドラゴンパス）を修めた者たち。竜道とは、竜の民の末裔と呼ばれたメトロ汗国（ハンこく）に伝わる格闘術で、数十種の怪物——特に竜や亜竜（ドラゴンモドキ）の形態を表した象形拳である。套路と呼ばれる型（フォーマット）を繰り返すことで路道の教えを体現している。その代表的な流派は、己の肉体を鋼と化す鉄道（パス・オブ・アイアン）、烈火のごとき波動を生じさせる赤道（パス・オブ・レッド）、相手の急所を一撃で襲う極悪非道（パス・オブ・デーモン）など無限無数。

SKILL　スキル／ジョブ

竜道（りゅうどう）/ Dragon Path

タイプ 常駐　対象 自分
判定 なし

ゲーム開始時に、名前に「ドラゴン」とつくモンスター、もしくは【ウマトカゲ】、【ワイヴァーン】、【蜥蜴王】が修得しているスキルの中から好きなスキルを2種選ぶ。そのゲームの間、そのスキルを修得する。また、修得しているモンスタースキル1種につき、【徒手空拳】の威力が2点上昇する

竜や亜竜の力をその身に宿す体術。様々な流派に分かれる

S-J048　Illustration.OCHIAI NAGOMI

ジョブ

奴隷頭

Bondage Driver

転職条件：自国の〔文化レベル〕が3以下である、【服従の鞭】を装備している
能力値ボーナス：〔才覚〕〔探索〕
スキルグループ：肉弾、交渉、便利
逸材としての効果：（割り込み）国力の判定でサイコロを振ったあと、割り込んで使用できる。王国に残っている《民》を1D6人減少すると、その判定の達成値を1点上昇できる。

メトロ汗国の列車には、侵略を行って捕らえた奴隷たちが無数に積まれている。彼らを監督するのが奴隷頭（どれいがしら）である。彼らは、アメとムチを巧みに使い分けて、奴隷たちを効率よく運用する。信仰深いメトロ汗国の住民には、「迷宮を破壊してはいけない」などのように、様々な禁忌が存在している。そんなときこそ奴隷頭の出番。汗国人ではとてもできないようなことを奴隷にさせるのだ。

SKILL　スキル／ジョブ

働け 働け（はたら はたら）/ Arbeit macht frei

タイプ 割り込み　対象 単体
判定 〔才覚〕／9

好きなときに割り込んで使用できる。《希望》1点を消費し、上記の判定を行う。成功すると、自分の《配下》の数が2倍いるものとして計算できる（実際に《配下》が増えているわけではないため、《配下》を減少する効果が発生したら、現在の《配下》の数値を減少する）

アメとムチを用いて、誰よりも効率的に奴隷を操る奴隷頭は、商売道具である奴隷を誰よりも大切に扱う

S-J049　Illustration.OCHIAI NAGOMI

ジョブ

即身仏

Hsien

転職条件：3レベル以上、勲章1つ以上、転職時にサイコロを振って偶数の目が出る（このサイコロの目が1だと死亡する）
能力値ボーナス：〔才覚〕〔魅力〕
スキルグループ：星術、召喚、芸能
逸材としての効果：（補助）好きな召喚スキルを一度使用できる。判定に使用する能力値は〔文化レベル〕を使用する

メトロ汗国に伝わる宗教、路道の奥義を究めた者の精神は、肉体を超越することができるといわれている。その修業は、迷宮の壁を食す壁食修行（へきじきしゅぎょう）という段階を経た後、出入り口を溶接された封印車輌に入定する。暗い車輌の中で、鐘を鳴らしながら、十三万巻にも及ぶ大聖典を読み続けることに成功した者は、肉体の軛（くびき）より解放され精神だけの存在、即身仏になり、未来永劫民を導くといわれる。

SKILL　スキル／ジョブ

尸解の法（しかいのほう）/ Ghost Dance

タイプ 常駐　対象 自分
判定 〔魅力〕／10＋経過したターン数

自国の部屋1つを選ぶ。このキャラクターが行動不能になると、迷宮からその部屋に帰還する。以降、その部屋にいると各サイクルの初めに《HP》1D6点か《気力》1点を回復できる。また、各サイクルの初めに上記の判定を行うことができ、成功すると、宮廷のいる場所に登場することができる（戦闘中は登場表を使用すること）。自国がその部屋を失うと、そのキャラクターは死亡する

S-J050　Illustration.OCHIAI NAGOMI

メトロ汗国散策表 2D6

ダイス	結果
2	眠っていたところ即身仏の訪問を受ける。布団の上に威圧的に浮かんだ仏は、君の知られざる背景を語る。好きな背景表でランダムに背景を1つ決める。このゲーム中、通常の背景に加えその背景の効果が適用される。このゲーム中に使命を達成すると、建国以来の死者が全員甦る。
3	タルタル盗賊団が、あなたに接触してきた。シナリオの目的を達成すると、このゲームの終了フェイズに【忍びの里】、【賭場】、【酒場】、【暗黒街】、【娼館】、【ギルド：迷宮】の中から1つを選び、その施設1軒を自国に無料で建てることができる。
4	メトロ汗国ではウマトカゲは供給過剰であまり気味だ。商売代えを目論んでいるトカゲ屋から、捨て値でウマトカゲを何匹か貰う約束をした。シナリオの目的を達成していたら、ゲーム終了フェイズに好きな素材3個につき【ウマトカゲ】のモンスターの《民》1体を、好きなだけ交換することができる。
5	とある駅で竜拳士が乗り込んでくると、前触れもなく悪漢を打ちのめし始めた。竜拳士に同調して1D6人の悪漢を倒すと、拳士は感心して倒した悪漢と同じ数の【ポーション】をくれた。
6	飲酒運転の【小鬼列車】にぶつかられる。彼らはおわびに乳酒（【お酒】）を1個くれる。このアイテムを使用すると、通常の効果に加え、ランダムに1種のバッドステータスを受ける。また、1D6サイクルの間、サイクルの終わりに《気力》1点を獲得する。
7	ゆっくり列車旅行でリフレッシュ。名勝や奇観とうまい料理を楽しんだ。このゲーム中、《HP》の最大値が5点上昇する。
8	うろうろしていると、煌びやかな車両の窓から呼びかけてくる公主がいる。彼女の従兄弟を汗として立てるのでハクをつけたいという。このゲームの終了フェイズに、合計［宮廷のレベルの合計値］レベルのモンスターの《民》を彼女に渡すと、新たな汗から贈り物として好きな探索アイテム1つを獲得する。そのアイテムにレベルがあれば、2レベルとして扱う。
9	器官車の修理をするための素材が不足しているらしい。終了フェイズの収支報告のときに、「肉」と「鉄」の素材は3個1MGで売却することができる。
10	いつのまにか列車がとても好きになり、車両の型番を覚えたり時刻表を愛読している自分に気がつく。メトロ汗国との関係が1段階友好的になる。
11	お忍びのスイートドラゴン汗に出くわす。あなたが女性キャラクターなら、彼のあなたに対する《好意》を1点上昇させ、お近づきの印に【鞍】か【香水】のどちらか1つをくれる。あなたが男性キャラクターなら、無視される。スイートドラゴン汗に対する《敵意》が1点上昇し、《気力》2点を獲得する。
12	ワイルドグースの使者が降臨して、戦いの宿命を告げる。シナリオの目的を達成すると、自国の領土と施設と引き替えに、その領土の部屋数と等しい車輌と元の国と同じだけの施設を持つ列車王国を獲得できる。列車王国を獲得したら、列車王国ルールを使って冒険を続けること。

メトロ汗国遭遇表 2D6

ダイス	結果
2	反応が敵対の【暴走機関車】が現れる！　配置は前衛に【暴走機関車】が2体いる。
3	反応が中立の妖怪の群れが現れる！　配置は前衛に【天狗】が1体、後衛に【二口女】が宮廷の人数と同じ数だけいる。
4	反応が中立の路道の信者たちが現れる！　配置は前衛に【夜羽】が宮廷の人数と同じ数だけ、後衛に【狂信者】が1体いる。
5	奴隷狩りに狩られそうになるが、からくも逃れることができた。宮廷全員の《HP》を5点減少させる。
6	《配下》が［1D6+2］人ほど間違った列車に入ってしまう。ガラスに額を押し付けて、こちらを見ながら去っていく彼らの顔はとても悲しそうだ。彼らは終了フェイズまで戻ってこない。
7	【みみず】の群れと遭遇。〔武勇〕で難易度9の判定を行う。失敗した場合には宮廷全員の《HP》が3点減少する。
8	通路の向こうに怪物の一団が！　さあ戦闘だ！　というところで目の前を列車が横断し始める。半刻もたって列車が通り終えたころには怪物はもういなかった。宮廷全員の《気力》を2点減少させる。
9	【羽根兜の乙女】と遭遇した。〔魅力〕で難易度11の判定を行う。失敗した場合には彼女は無礼な物言いに腹を立て、宮廷のなかからランダムに1人を選び、そのキャラクターの《配下》を皆殺しにする。
10	反応が中立の【小鬼列車】が現れる！　配置は前衛に【小鬼列車】が宮廷の人数の半分と同じ数だけ、後衛に【小鬼列車】が宮廷の人数の半分と同じ数だけ、、本陣に【小鬼列車】が1体いる。
11	反応が中立の【真田蟲の王】に寄生された【麒麟】が現れる！　配置は前衛にすでに【真田蟲の王】に寄生された【麒麟】が1体いる。
12	反応が中立の【メトロの獣騎兵】に護衛された水晶公主が現れる！　配置は前衛に【ウマトカゲ】と【メトロの獣騎兵】が宮廷の人数と同じ数だけ、本陣に水晶公主が1体いる。

メトロ汗国休憩表 2D6

ダイス	結果
2	焚き火を囲んだ食事に、いつの間にか名のある公主が紛れ込んでいた。料理を気に入った彼女は、ランダムなレア一般アイテムを1つ、宮廷が持っているレアアイテムと交換しようと持ちかけてくる。
3	すぐ先のT字路を天使の群れが横切る。荘厳な光景に心が洗われ、《気力》2点と《HP》が全て回復する。
4	引込み線に入ったまま朽ち果てている車両を発見する。昔は誰かがここで暮らしていたようだが、今はもう動かないただの廃車だ。望むなら家捜しをして、ランダムに選んだ生活アイテムを1つ手に入れてもよい。
5	この部屋にはウマトカゲやヒツジの皮がたくさんぶら下がっている。列車の座席などを加工する皮革製品工場の跡だろう。〔探索〕で難易度9の判定を行う。成功すれば「革」の素材を1D6個獲得する。
6	休憩しているすぐ横を列車が轟音を立てながら通り過ぎ、驚いて誰かにぶつかり、そのまま押し倒してしまう。その部屋にいるキャラクターの中からランダムに1人を選び、そのキャラクターと自分の互いへの《好意》を1点上昇させる。
7	路道の巡礼と遭遇する。巡礼に【お弁当】をあげると巡礼は宮廷を祝福してくれる。渡した【お弁当】1つにつき、宮廷の中の好きなキャラクター1人の《気力》が1点回復する。
8	不規則に線路を駆け抜ける列車のタイミングを測るため、〔探索〕で難易度11の判定をする。成功すれば比較的安全なルートを開発したことで《民の声》を1点得ることができる。
9	乱暴な主人の下から逃げ出してきた1D6人の奴隷と遭遇する。《配下》に加えても構わないが、元の主人に会うことがあればトラブルになるだろう。
10	暗い迷宮の中を【夜羽】の群れが飛び交う。この辺りで大勢の人間が亡くなられたのか？　死者の魂は次に生まれ変わる場所を探しているのかもしれない。宮廷全員は、〔魅力〕で難易度9の判定を行う。1人判定に成功するたびに、自国の《民》が1D6人増える。判定に失敗したキャラクターは、《HP》が1D6点減少する。
11	線路敷設部隊のトロッコが通りかかる。気の良い彼らに頼めばすぐに王国まで送ってもらうことができる。
12	ぼんやりしていたら列車に轢かれてしまう。奇跡的に助かったあなたは神に祝福された人間として民の崇敬を集める。《民の声》を4点回復する。

メトロ汗国ハプニング表 2D6

ダイス	結果
2	すごい速さで迷宮を駆け抜けるメトロの民に圧倒され、自分の鈍重さが嫌になる。【お酒】を1個消費することができなければ、このゲームが終了するまで《回避値》が2点減少する。
3	石だと思って腰を下ろしたものは路線整備用の小型車両だった。車は勢い良く転がり、粗忽者を振り落とす。6ダメージを受ける。
4	線路敷設部隊が突然現れて、この先に線路を引くための人柱として《配下》を3人よこせと要求してくる。断ればメトロ汗国との関係が1段階悪化する。
5	路道の博愛の教えに従い、敵の事情を想像してみてしまう。このゲーム中、反応が中立の怪物と戦闘を行うと、《民の声》が1D6点減少する。
6	道に迷った小さな女の子を拾った……と思ったら、【二口女】の幼生だった。彼女はランダムにアイテムを1つ破壊して逃げていくが、なにぶんまだ小さいので、価格3以上のアイテムだった場合は口に入らず逃げていく。
7	無数の花束が備えられた急カーブを発見してしまう。花束の上には何か半透明のものがふわふわと……あまりの怖さに《気力》をすべて失う。
8	たった今、重大なことに気がついた。この部屋は恐ろしくゆっくり動いていて、やっと移動をやめたところだ。GMは、この部屋をマップの好きな場所に移動させることができる（まったく通路がつながっていない場所には移動できない）。
9	勝手に閉まるドアに駆け込んで《配下》を置き去りにしてしまう。幸いあとで合流できたが《民の声》は1点減少した。
10	【麒麟】が現れ、あなたに小さな【星の欠片】を渡すと去っていく。【麒麟】が見えなくなった瞬間に星のかけらが爆発する。宮廷全員は、《HP》を4点減少する。
11	上に座ったり無理に通ろうとして踏み切りを破損してしまう。損害賠償として維持費が4MG上昇する。
12	この先は、どうやら列車でしか移動できなさそうだが、今日の終電が行ってしまったらしい。こうなってしまっては朝を待つしかない。次のターンの開始までクォーターが経過する。

餓竜門 Gate of Hungry Dragon

一体一の戦いで、相手の技を喰らおうとする怪物の武術家たちが集う眷属。彼らはみな、最強生物への道を目指す。

メトロ汗国にいる竜拳士は、竜に代表される怪物たちの戦いを模倣することで、強さを獲得しようとする者たちだ。そんな竜拳士同様、他の怪物の戦闘術を取り入れ、最強の生命を目指す者たちがいる。彼らこそ、餓竜門を名乗る怪物武術家の一門である。彼らの別名は「奥義喰い」。戦いを通じて相手の得意技を見切り、一騎打ちに勝つことで、それを自らのものにするといわれている。

餓竜門には、強さを求める数多くの怪物が所属している。しかし、百万迷宮中に散らばっている上、同門といえど最強を目指すライバルとなるため、結束力はほとんどない。

目的：強力な技の使い手を捜して一騎打ちをする、一騎打ちに勝って相手の得意技を奪う、最強の生物になる
代表：八大竜王（とくに娑羯羅竜王）
規模：都市国家クラス（王国レベル4）
本拠：なし
構成：愚か。射程が0〜1のモンスター
得意分野：一騎打ち、スキルの知識、格闘術
GMへ：餓竜門は、魔法に頼らず、己の肉体的能力を駆使して強くなろうとするモンスターの武闘家たちの眷属である。PCたちがレアなスキル（上級ジョブのジョブスキルや奥義スキルなど）を獲得すると、彼らはその技術を奪うために一騎打ちを申し込むだろう。

加護：餓竜門に所属しているモンスターは、一騎打ちを申し込むことができる。一騎打ちを申し込まれたキャラクターは自由にその申し込みを断ることができるが、騎士や〔武勇〕に能力値ボーナスがあるジョブのキャラクターが申し込みを断ると、自国の《民の声》が1D6点減少する。

この一騎打ちは、どちらかが行動不能になるか、敗北を宣言するまで継続する。外野のキャラクターは、一騎打ちを行っているキャラクターに対し、1ラウンドに各陣営1回だけ補助や割り込みのスキルやアイテムを使って援護・妨害を試みることができる。ただし、自分がバトルフィールド上にいないと使用できないようなもの（自分がいるエリアが必要なものなど）は使用できない。勝者は、永続的に敗者が修得しているスキル1種を修得し、好きな自分の修得しているスキル1種を未修得にする。敗者は、永続的に勝者が修得したスキルを未修得にし、勝者が未修得にしたスキルを修得する。
流儀：多勢に無勢を嫌い、一騎打ちは断らない。

タルタル盗賊団 Tartar Raiders

ウマトカゲを駆る砂漠の民。その性質は、勇猛だが悪逆。果敢だが非道である。砂漠の掟に従い、弱き者たちを蹂躙する

同じ竜の民の子孫ながら、列車に乗るのをよしとせず、昔ながらの騎馬にのって侵略を繰り返す砂漠の民。剽悍な襲撃者として知られており、列車強盗、線路の破壊、駅の襲撃、小国家への侵略などを繰り返している。メトロ汗国を、竜の民の誇りを失った腰抜けとあざ笑っており、たびたび彼らを挑発するような悪事をはたらく。

歴代の大汗は、彼らの討伐を試みているが、今のところめぼしい成果は上がっていない。盗賊団は、線路を伝って襲撃を行うため、駅を持つ小国家は注意が必要だ。

目的：他国を襲撃して物資を略奪する、大汗に反逆する
代表：ティラノサウルス汗
規模：都市国家クラス（王国レベル4）
本拠：カラカラ砂漠
構成：人間。【キンギョ】、【ウマトカゲ】、【睨み毒蛇】、【蜥蜴王】
得意分野：略奪、放火、誘拐
GMへ：タルタル盗賊団は、ＰＣたちから色々なものを奪って逃げていくイヤな眷属だ。王国フェイズで、タルタル盗賊団との戦闘を発生させて何かを奪い、迷宮フェイズでＰＣたちにそれを取り返しに行かせる展開などをつくることができるだろう。この眷属の効果をうまく使うためにも、【すりぬけ】のスキルや【乗騎】や【鞍】のアイテムで強化しよう。

加護：タルタル盗賊団に所属するモンスターのみで陣営を構成している場合、敵陣営の本陣からさらに前進を試みることができる。これを「スクロール」と呼ぶ。

スクロールが発生すると、PC全員と戦闘トラップの位置を、スクロールを行ったモンスターと反対の方向に1マスずらす。PCが敵軍本陣にいるとき、スクロールが発生すると、本陣にいたPCたちは、その戦闘から除外される。除外されたPCは、装備しているアイテムからランダムに1つ、もしくは素材すべてを失う（どちらを失うかは、そのPCのプレイヤーが選べる）。失ったアイテムや素材は、タルタル盗賊団のモンスターをすべて倒すと、回収することができる。

全PCをスクロールによって、戦闘から除外した場合、GMは、タルタル盗賊団のモンスターを、そのマップの好きな部屋に再配置することができるようになる。
流儀：戦闘に敗北しそうになったら、できるだけ逃走する。逃走も難しそうな場合、降伏する。

SKILL スキル／一般

馬術 / Equestrian Art

タイプ 補助　対象 自分

判定 なし

戦闘中、【乗騎】を装備して移動したときに組み合わせて使用できる。エリアを1つ移動するたびに自分の《回避値》が1点上昇する

メトロ汗国の騎兵に伝わるウマトカゲを操る技術。人馬一体となって前線に突撃するメトロ騎兵をねらい打つのは至難の業といわれている。その技術はもちろん、馬と共に暮らし、彼らを愛する心はなかなかマネできるものではない

S-099　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL スキル／一般

冒険心 / Enterprise

タイプ 常駐　対象 自分

判定 なし

〔探索〕の判定を行うとき、達成値が2点上昇する

国ごと旅を続けるメトロの民。彼らの生活様式は、迷宮化による劇的な変動の中、街を維持するよりも、自ら安全な場所を探して移り住むという合理的な思想の中から生まれたものだ。しかし、彼らが旅を続ける理由はそれだけではない。彼らには、未知のものを求める気風がある。自身の強い好奇心に突き動かされるあまり、一所にとどまることが苦手なのだ

S-100　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

FACILITY 施設／列強

価格 10

タイプ 常駐

対象 宮廷

判定 なし

設備 部屋

レベル なし

竜の寝床 / Dragon's Haven

この施設は、自国の〔治安レベル〕が5以上、【密儀の間】の施設がないと建てることはできない。またこの施設は、メトロ汗国との関係が同盟・友好・中立でなければ効果を発揮しない。迷宮フェイズに、休憩を行ったキャラクターは、《気力》1点を獲得する

メトロ汗国は、迷宮を聖なるものとして崇めている。路道の教えのせいもあるが、その教えよりも古い伝説——迷宮そのものが彼らの遠い祖先である竜の肉体によってつくられたという話を信じているからだ。それによれば、迷宮と化した竜の魂は死んでおらず、迷宮となって彼らを見守っているという

F-P007　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM アイテム／武具

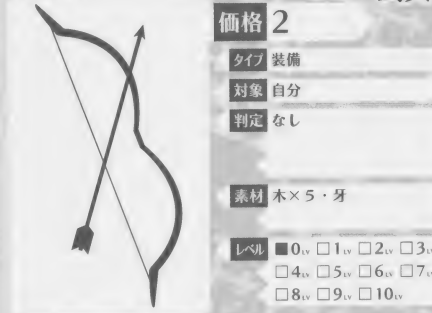
価格 2

タイプ 装備

対象 自分

判定 なし

素材 木×5・牙

レベル ■0Lv □1Lv □2Lv □3Lv □4Lv □5Lv □6Lv □7Lv □8Lv □9Lv □10Lv

大弓 / Longbow

射撃戦用武器　射程:2　威力:2

このアイテムは、装備するのにアイテムスロットを2つ分使用する。複数のキャラクターがいるエリアの目標に対し命中判定が成功した場合、ランダムにそのエリア内にいるキャラクター1体を選び、そのキャラクターがダメージを受ける。戦闘中、この武器の使用者は支援行動として最大で連続3ラウンドまで「引き絞る」ことができる。1ラウンド「引き絞る」たび、次にこの武器で攻撃を行うまで、その射程を1点、もしくは威力を1D6点上昇できる。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、威力が1点上昇する

I-065　迷宮キングダム

ITEM アイテム／回復

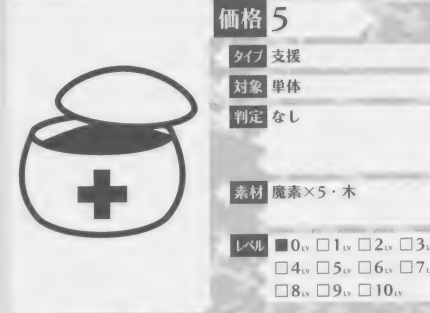
価格 5

タイプ 支援

対象 単体

判定 なし

素材 魔素×5・木

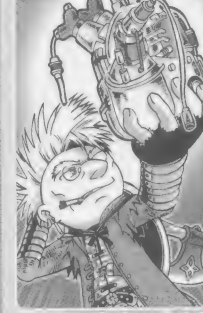
レベル ■0Lv □1Lv □2Lv □3Lv □4Lv □5Lv □6Lv □7Lv □8Lv □9Lv □10Lv

軟膏 / Ointment

好きなキャラクター1体の《HP》を2D6点回復し、そのキャラクターが受けている「そのゲームの間」効果を持つ、好きなスキルやアイテムの効果を無効化することができる。戦闘中に使用する場合、このアイテムの使用者と同じエリアにいるキャラクターしか対象に選ぶことはできない。一度使うと、このアイテムはなくなる。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、回復する値が1点上昇する

メトロ汗国に伝わる軟膏。魔獣の油脂に一角獣の角や血吸い蔦を煎じたものなど、薬効成分を混ぜて作られる。傷の治療のほかに、能力値の減退などを回復する効果もある

I-066　迷宮キングダム

ITEM レアアイテム／一般

価格 (3)

タイプ 装備

対象 自分

判定 なし

素材 肉×10・魔素×10

レベル ■0Lv □1Lv □2Lv □3Lv □4Lv □5Lv □6Lv □7Lv □8Lv □9Lv □10Lv

無限の心臓 / Endless Heart

このアイテムを装備しているキャラクターは、常駐タイプのモンスタースキルを使用したとき、その効果が1D6ラウンドの間持続するようになる。このアイテムは、一度装備すると【目覚めのキス】の対象にならない限り、自分から装備から外すことはできない。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、常駐タイプのモンスタースキルの持続する時間が1ラウンド延長される

器官車の生体部品の一つ。膨大な魔力を発するが、その制御は困難が伴う。一部のランドメイカーの中には、この部品をその身に宿し、魔物の如きワザを操る者もいるという

I-R069　迷宮キングダム　illustration.OCHIAI NAGOMI

MONSTER モンスター／死霊

レベル 2　夜羽 / Psyche

武勇 1　射程 0　威力 2　回避 9　HP 1

性格 愚か　素材 魔素

【死の香り(モ)】(常駐)このキャラクターがいるエリアの敵軍キャラクターは、命中判定の達成値が1点減少する。また、このキャラクターの《HP》が0以下になると、このキャラクターのいたエリアの敵軍キャラクター全員は、〔才覚〕で難易度9の判定を行い、失敗すると「眠り」のバッドステータスを受ける

メトロ汗国には、死んだ人の魂は蝶になるという伝説がある

M-214　迷宮キングダム　illustration.YOSHII TOHRU

MONSTER モンスター／異形

レベル 5　二口女 / Two-mouthed Woman

武勇 1　射程 1　威力 1D6　回避 8　HP 10

性格 奇妙　素材 衣料

【魅了(モ)】

【後ろの口(モ)】(割り込み)自分の射程内で誰かが、タイプが装備以外のアイテムを使用したときに割り込んで使用できる。そのアイテムを破壊する

大きな欲望を持つメトロ汗国の女性が、その貪欲さの余り迷宮化した存在。妻を恐れるメトロ汗国の男性たちが作り出した妄獣だという説もある

M-215　迷宮キングダム　illustration.RINDOU HIMAWARI

MONSTER モンスター／魔獣

レベル 13　麒麟 / Qilin

武勇 9　射程 0　威力 2D6+6　回避 14　HP 40

性格 狡猾　素材 肉、魔素

【人類の敵(モ)】【飛行(モ)】【神血(職)】【流れ星(星)】

【聖獣(モ)】(常駐)自分が受けたダメージを[敵軍の《民の声》の最大値−現在の《民の声》]点だけ減少する

古龍の眷属。メトロ汗国に賢王、聖王が生まれると彼らを祝福しにやってくる。一説には、不死である自分の命を終わらせることができる優れた人物を探しているとも言われる

M-216　迷宮キングダム　illustration.YOSHII TOHRU

ハグルマ資本主義神聖共和国

Capitalistic Holy Republic of Hagulma

world

暗黒企業国家ハグルマについて、小王国のランドメイカーが関係しそうな場所や習俗、データなどを紹介しよう。

資本卿といえど、ノルマを稼げなければ一市民に逆戻り。それがハグルマ資本主義神聖共和国という国の流儀だ。

「シド・ハグルマ。そこに潜んでいるのは判っています」

今、ギガゴールド神聖大金庫室横の路地裏で息を潜めている男は、身分どころか、命までが風前の灯火だった。

シドが資本卿になって半年。なまじ大金が手元に来るのが悪かった。ドラゴン・パレス・キャッスルと美人局（びじんきょく）のコンパニオンに入れあげて、気がつけば借金の山を抱えていた。

壁の向こうには何千MGという財宝が唸っているのに、たかが7MGの借金がシドの命を奪う。

「これ以上の抵抗は無意味です」

カツカツと固い靴の足音が路地に響く。追っ手の債権回収班は残り一人。だが、シドの武器は拳銃が一挺だけ。体中の傷は痛いというより熱く、口の中は錆びた血の味でいっぱいだった。残りの命を売ったとしても、きっと二束三文だ。

カツ。あと三歩。カツ。あと二歩。カツ。あと一歩。

「深階に帰んな」

相手の接近を待って、シドは丁字路から飛び出した。追っ手の懐に銃弾をたたき込む。一発――もう一発。

「残念。まだ生きてますよ」

債権回収班が鮫人のごとく笑う。

「あなたはあと一撃、耐えられますか?」

引き金が引かれるその直前。

星の欠片が、債権回収班の額に孔をあけた。

拳銃以外ではシド唯一の持ち物、携帯算術機が一瞬の呪文詠唱を可能にしてくれた。希望は捨てるものじゃない。

「あとはこいつがいいもん持ってりゃ、携帯算術機を売って借金が返せるんだが……」

しゃがみ込んだシドの背後で、タン、と乾いた音がした。

――連絡いたします。第二班は目標の狙撃に成功。第一班の損害は四。繰り返します、第二班は目標の狙撃に……

発掘星ルナ1号

ハグルマが現在、発掘に全力を傾注している巨大な星。10年前から発掘が進められているが、まだその一部が現れているにすぎない。全体はおそらく球形であろうと推測されている。熱はほとんど発していないが、その銀灰色の輝きはほぼひと月周期で明るさが変わることが確認されている。発掘チームは内部に侵入しようと試みているがいまのところはかばかしい成果は上がっていない。

ハグルマに亡命した千年王朝の魔道師は、これぞ「ひとつの王国」時代に当時は別世界であった「天界」を照らしていた「月」ではないかという仮説を立てている。発掘が進めば勝手に動き出してしまうのではないかという懸念も出されたが、ハグルマの担当者は一笑に付して終わりだったようだ。

夢の坑17番

ハグルマは巨大産業国家であり、日々吐き出されるゴミの量は百万迷宮にある国家の中でもおそらくトップクラスだ。普通の国なら、大抵の場合ゴミは適当な下の階に捨てるだけなのだが、ハグルマは深階を信仰する神権国家である。むやみやたらに下へ向けてゴミを捨てるわけにはいかない。そのため、一度グランドゼロの上層部へ向けてゴミを運び、あらためて掘った縦坑に捨てるという迂遠な方法を採っている。今までに築いたゴミ用の縦坑は16本を数えているが、すでに全て完全に埋もれてしまっている。

現在使用中のゴミ廃棄用の縦坑が夢の坑17番である。ハグルマ各地からベルトコンベヤーが集中し、休むことなく坑のてっぺんからゴミを廃棄し続けている。ぶちまけられているのは壊れたり製造段階で不良品とされたマジックアイテムの数々、膨大な古い書類、ありきたりの生ゴミ、なかには本来ならば昇降機で手厚く葬られるべきハグルマ国民の死体（たまに、まだ息があることも）が混じっていることもある。また、ベルトコンベヤーに併設されているパイプからは毒々しい光を放つ魔法廃棄物が何の処理もされず、そのままどぼどぼと排出されている。そして、ベルトコンベヤーの周囲では多数のゴーレムがうごめき、あたりに散らばったゴミを手当たり次第に坑へと放り込んでいるのだ。そのさまは見る人を戦慄させずにはおかない、黙示録的な光景である。

しかし、この坑は見る人が見れば宝の山にもなり得る。あらゆる素材が手に入るし、修理すれば使えるアイテムも多い。当てもなく迷宮に繰り出すよりは、ずっと確実に実入りを見込むことができる。それも相当の収穫だ。実際、坑の最下層に潜り込むランドメイカーや冒険者は珍しくない。ハグルマはその行動に気づいているが、特に止めることもなく黙認しているようだ。とはいえ、ここはそこいらの迷宮よりもはるかに危険な場所である。狂気に陥った呪物が見境無く襲いかかり、ゴミに混じっていた死霊は侵入者を見逃すことがないだろう。しかもそんな場所に、始終得体のしれない魔法廃棄物がまき散らされているのだ。他の迷宮では確認されたことのない、おぞましい怪物が生まれているという目撃情報が多数寄せられている。それどころか、最近は坑の内部を領土とする新たな国が存在しているという噂が広まりつつある。その忌まわしい国の支配者や民がどのような者たちなのか、その正体を見届けた者はいない。

坑を見下ろす最上部には、ハグルマの夢の坑17番管理室があり、何人かの要員が働いている。ちなみに、ここはハグルマでも指折りの左遷先として有名だ。坑の下からはときおり異様な物音や叫び、吠え声といったものが響いてくる。新しく配属された者の多くが、すっかり神経を参らせてしまう。出世街道への復帰を狙って仕事に励む剛の者でも、一体下で何ごとが起こっているのか想像すると震え上がるという。

聖コンツェルン宮殿

首都ハグルマグラードはどこまでも無個性な、定規で引いたような直線で構成された都市である。その一角に、ハグルマの中枢たる聖コンツェルン宮殿がそびえている。宮殿といっても、一切の装飾を排した四角四面の殺風景なもので、一般の宮殿という言葉からは想像もつかない様式だ。外壁はハグルマ様式に従って威圧感のある黒い石材で構成されており、24時間ライトアップされたその姿はまがまがしい美を秘めていると言えないこともない。そして壁面にうがたれた無数の窓には常に明かりが灯り、中には忙しげに働く国民たちの姿を見ることができる。また、正面には階をぶちぬいて作られたばかばかしいほど巨大な始祖ハグルマの銅像がそびえており、ここが特別な施設であることを示している。

外観にとどまらず、聖コンツェルン宮殿が果たしている役割も宮殿というイメージからほど遠い。普通の宮殿といえば、まず国の支配者や従者たちの住居になっているが、ここに住んでいる者はいないのだ。宮殿に勤めている平民たちは郊外の家から通勤してくるし、支配階級たる資本卿たちも、毎日彼らの邸宅から専用の鬼顔山車で通勤してくる。

なによりもまず聖コンツェルン宮殿は始祖ハグルマを祭る神殿なのである。正面から入った殺風景な大広間では巨大な昇降機がいくつも休むことなく稼動しており、ハグルマが稼いだ財宝をせっせと深階へと送り届けている。かわりに戻ってきた昇降機には生活必需品や最新のマジックアイテム、ハグルマの尖兵となる屈強な深人たちが載せられている。ときには賞状が一枚返ってくるだけのこともあるが、受け取った者は一生の宝として感涙にむせぶのだ。

聖コンツェルン宮殿はきわめて警備が厳しく、内部ではいたるところで検問にぶちあたる。特別な呪術がかけられた許可証を所持していない者は、有無をいわさず詰め所へ連行されてしまう。そんな検問をいくつも過ぎて先へ進むと、活気に満ちたオフィス区画に至る。ここでの主な仕事はハグルマの財政を扱うことで、経済神学、もしくは形而上財政学と呼ばれ、選り抜きのエリートたちが膨大な経理帳簿や書類と格闘している。彼らはれっきとした神官なのだが、外見からそうと推し量ることは難しい。ハグルマ人は百万迷宮の基準からすると異常なほどに勤勉なのだが、神官たちは特に常軌を逸している。給湯室でささやかな雑談に興じることもない。聖なる計算尺を振り回し、神学的議論に口角泡を飛ばし、サービス残業に勤しむのだ。その働きにも関わらず、ハグルマの財政は複雑怪奇であり、全容が明らかになったことは一度もない。ハグルマの神官はおおかたが神経衰弱気味で、人智を越えた真理へ至り狂気に陥る者も多い。

さらに内部へ進み、宮殿の最深部に入るといよいよ資本卿たちのオフィスとなる。それぞれの専用スペースはちょっとした広場ほどもある広大なもので、ここでようやく資本卿の好みに応じたささやかな装飾を目にすることもあるだろう。一角には資本卿たちの会議室もあり、薄暗いこの部屋で重要な決定が下される。ときには始祖ハグルマ自身が幻影のようにあらわれ、あれこれと命令をくだすことすらある。その内容は多くの場合なんらかの財宝の要求であり、資本卿たちは要求の内容を適正に解釈し、政策を決めるのだ。

ちなみに始祖ハグルマは百万迷宮をしろしめす大神のなかでも、比較的直接信者に語りかけることが多いことで知られており、平民に突然始祖ハグルマから電話がかかってくることもあるという。その内容は、やはり貢ぎ物を求めることがほとんどだ。

ハグルマ美人局(びじんきょく)

百万迷宮には三つの美女集団があると言われる。密林の女傑たちの国であるマンガマンガ女蛮国、ダイナマイト大帝の寵姫がひしめくカーリット宮殿、そしてハグルマ美人局である。ハグルマ中の才色兼備、文武両道の美女を集めた一種の傭兵派遣機関であり、要請があれば百万迷宮のどこへでもコンパニオンを派遣する。その実力は折り紙つきであり、彼女たち一人で、ひとつの軍隊や官庁に匹敵すると噂されるほどだ。メトロ汗国の略奪部隊を苦もなく撃退した、公開論議をふっかけてきた千年王朝の魔道師をあざやかにやりこめた、など快挙の逸話には事欠かない。しかもコンパニオンは皆が社交術に長けたすこぶるつきの美女なのである。気分が良くないわけがあろうか。

ただし、あとから請求される費用はとてつもない額にのぼる。よほどの富豪でないと雇うことは困難であり、小国なら簡単に破綻してしまうだろう。支払えないときは、コンパニオン自身が敵にまわるし、ともすれば通った後はペンペン草も生えぬと恐れられる債権回収担当班の襲撃を覚悟しなければならないが、そんなときでもハグルマの金融部門が融資を申し出てくれるので安心だ。そのようにしてさんざんむしられたあげく、ハグルマの属国になった国は数しれない。

一騎当千の彼女たちは、それぞれが百万迷宮にその名をとどろかせており、特定のファンも多い。深階の秘技に通じたクトゥルフ・コンパニオン、高位の神官であるRQ・コンパニオン、恐るべき剣士であるストームブリンガー・コンパニオン、エルフの美女であるロードストウ・コンパニオンなどが特に知られている有名人である。

ドラゴン・パレス・キャッスル遊郭

勤勉なことで知られるハグルマ国民だが、最低でも週84時間労働という環境では疲弊する者も少なくない。そのため資本卿たちは一年につき4日間の休暇を制定し、特別に整備した歓楽街で休むことを義務付けた。その街がドラゴン・パレス・キャッスル遊郭である。カジノや酒場、娼家が立ち並び、殺風景なハグルマ様式の反動であるかのようにけばけばしく悪趣味な装飾がゴテゴテと目立つ。そして職場旅行の平民たちがこのときばかりはおおいに羽を伸ばし、どんちゃん騒ぎにあけくれる。評判の悪い資本卿が、酔っぱらった平民たちに袋叩きにされたという騒動があった程だ。普段は真面目な国民性なだけに、驚くべき豹変ぶりだ。

休暇期間は職場ごとに異なるため、ドラゴン・パレス・キャッスル遊郭は常ににぎわっている。ハグルマ国民以外にも開かれているため、物見遊山にやってくる外国人も多い。遊郭で接客に当たるのもハグルマ国民であり、ここでも彼らの制服であるスーツを着用しているので、慣れない者には歓楽街らしからぬ違和感がつきまとう。控えめに言っても奇妙で騒々しい街であり、普通に遊ぶならホラアナ城の宿屋街の方がよほど気軽に楽しめるだろう。しかし、ここの悪趣味まる出しの魅力にとりつかれる者も多いのだ。

もちろん真っ当な名物が無いわけではなく、たとえばワリアヒラの焼き鳥は文句無しにお薦めできる。ちなみに敵対する天使を食材とすることはハグルマで一般的な習慣であり、高級料理屋では高位の天使を使ったメニューがずらりと並ぶ。閑静な一角にはそのような高級料理屋が並び、フジヤマ様式の影響を強く受けた奥座敷は、資本卿たちが密談を交わす定番のスポットだ。

コラム

民間伝承

ハグルマでは、貧乏神を寄せ付けないためにさまざまなまじないが考案されてきた。座っているときには決して膝をゆすらない、財布には必ず5ハグルマ貨を入れておく、1日に1回は部屋の空気を入れ替える、年の暮れには大きな篝火を焚く、やたら辛いものを食べる、などなど。

こうしたまじないの信憑性は他のまじないと同様だ。つまり、より犠牲を捧げれば効果は大きくなる。そのため、貧乏ゆすりを防ぐために自ら膝から下を切り落とした資本卿や、毎年自宅を燃やす資本卿がいる。

ハグルマ資本主義神聖共和国

お客様相談室

列強ともなれば幾多の騎士団や部隊を整備しているのが通例だが、ハグルマは各種秘密警察、治安機関の充実ぶりで知られている。なかでも特に非情をもって悪名高いのがお客様相談室である。国内防諜を主な任務とし、ハグルマ領に侵入するあらゆる密偵や破壊工作員を取り締まるのだ。国民には密告をおおいに奨励しており、電話口での対応のすばやさ、的確さには定評がある。そして一朝ことあらば最精鋭の部員が旋風のように治安相談に出動するのだ。彼らは少数精鋭であり、一人か二人の部員が任務に応じてさまざまな深人を召喚し、使役する戦術を好む点。ハグルマグラードにある本部「お客様相談別室」は恐怖の代名詞であり、連行された者がふたたび生きて出てくることは無い。

最近はハグルマの活動を妨害する者を排除するという本来の任務が拡大解釈され、国外に姿を見せることが増えている。百万迷宮でハグルマの陰謀に立ち向かう者は、ほどなくお客様相談室の武力相談隊にまみえることになるだろう。少人数の割に攻撃力が高く、多様な任務に対応できる柔軟性が高く評価されているのだ。ところでハグルマの内情に疎いランドメイカーのなかには、マジックアイテムのサポートセンターと勘違いしてお客様相談室に連絡を取ってしまった者もいる。ハグルマ国民以外が不用意に接触を試みると、密偵と判断されてたちまち武力相談の標的にされる場合もあるので充分に注意することだ。

お客様相談室の台頭を快く思っていないのが、本来国外での武力営業を担当するすぐやる課である。彼らの任務は通常の営業要員のバックアップであり、あらゆる場所に武力営業をかける能力を持つ。ハグルマの営業が普段取り扱っているアイテムをそのまま利用できる強みがあり、呪物を豊富に使うことで知られている。

ハグルマの国外出先機関で恐れられているのが財政9課だ。財政9課は百万迷宮の各地で活動するハグルマ部隊の予算を精査することを任務とし、3人以上のチームには必ず要員が派遣される。効果的に利潤を追求するためには、無駄遣いは許されないのだ。重要な局面で、財政9課に任務中止を命令されて歯がみしたハグルマの工作員は数多い。特に大がかりに呪物を使うすぐやる課は財政9課とは犬猿の仲だ。

ハグルマ国内で、国民自身を対象にしている秘密機関が社員健康・カウンセリング部である。国民の健康増進・福利厚生を至上命題とし、病人の存在を看過しない。風邪の患者を路上で射殺したという事件は、最近のハグルマを震撼させた。ちなみにこれに対して社員健康・カウンセリング部の声明は「警告はした」とのことだったという。

これらの組織は任務が多分に重複しており、しかも異なる資本卿のもとで活動しているので常に縄張り争いが絶えない。資本卿たちは互いを出し抜こうと権力争いに忙しく、当然指揮下の各機関はそれぞれ情報交換などしたことがない。彼ら自身が「右手のしていることを左手は知らない」と自嘲するような有様なのだ。極端な場合には、治安機関が同士討ちを演じるような事態すら起きている。また、ハグルマでは利潤を生まない部署は存在が許されず、秘密機関もそれぞれに金融や営業部門を持っているか、部員が他の業務を兼任していることが多い。

このように、それぞれの機関はきわめて強力な権限と能力を持っているが、総合的に見ると効率の悪い体制のため、真価を発揮することができていない。百万迷宮の小国にとっては幸運な状況だと言えるだろう。

変異性無業症候群

ハグルマ体制は利潤を生まないものを否定する。仕事が無いことは罪悪であり、また国家システム上でも理論上失業は存在しない。仕事で失敗を犯しても左遷や降格されるだけであり、クビにはならないのだ。数少ない専業主婦は厳しい審査を経た上での認可制であり、また定年という概念は存在しない。それでもなお仕事をしないというのであれば、それは歯車信仰の根幹に挑戦する重大な犯罪、異端と見なされる。この国で万が一クビを言い渡されることがあれば、文字どおり死刑宣告と言って差し支えない。

しかし、ハグルマ国民も百万迷宮の人間である以上、一定割合で怠け者が生まれてしまうのだ。ハグルマは断固たる態度でこれに臨み、子供は怠け者と判断されると即座に処刑されてしまう。それでも何人かは生き残って社会に出ることに成功する。彼らは働きつつ、仲間の目を盗んでこっそりと怠けるのだ。怠け者の結社すら存在するという噂が根強くあるが、いまのところ確かめられたことはない。

ところが最近の問題はより深刻である。真面目に働いていた国民が、突然怠け者にジョブチェンジしてしまうという怪現象がひんぴんと起きているのだ。迷宮化現象により、突発性の強制転職所が発生しているのだという説を唱える者もいる。ハグルマはこの現象を変異性無業症候群、もしくは発見者のニート・ハグルマの名前を取ってニート症候群と呼び、対策に血道をあげている。最初は転職所に連行されることもあったが、いまでは発見次第処刑が通例だ。

ほとんどの場合、摘発は容易である。何の連絡もなしに職場へ来なくなった者がいれば、たちまち変異性無業症候群の疑いがかかる。職場には社員健康・カウンセリング部の捜査官が押し寄せ、彼の所持品などはすべて廃棄され、同僚たちを前に厄除けの儀式がそそくさと行われる。同時刻には、重武装の特殊部隊が彼の家へと急行している筈だ。周囲はあっという間に封鎖され、特殊部隊がなだれ込んで家族が泣き叫ぶなか容疑者は手早く処刑されてしまう。

後天的な怠け者たちもそのままでは処刑を待つだけだということに気づき、懸命に生き残りを計るようになった。なかには社会に紛れている先天的な怠け者に合流しようとする者もいる。だが、怠け者同士の邂逅に成功した者はごく少ない。相手も世を忍んでひっそりと生きているからだ。もともとが怠け者なので、がんばってコンタクトを取るという熱意も長続きしない。より一般的な方法は、家族や友人の助けを借りて、郊外の迷宮に隠れ住むことである。ハグルマ国民でも親子の情愛や友情を持っている。親しい者が処刑されることをみすみす見逃すことができようか。

だが事態はより悪化しつつある。迷宮に隠れ住む者が迷宮化現象の影響を受け、高い確率で貧乏神に変身しているというのである。貧乏神ともなれば、ハグルマが被る被害は怠け者とは比較にならない。怠け者が罪悪ならば、貧乏神は不条理であり存在自体が相容れないものなのだ。この事実を知った資本卿たちは恐怖した。利潤のためならばあらゆることを恐れない彼らが、心底震え上がったのである。

以来、怠け者や貧乏神の摘発は厳しさを増している。ハグルマ領の周囲には探索隊が送られ、人が潜むことができる場所を徹底的に調べあげている。もし貧乏神が見つかれば、逮捕も尋問もされず、あっという間に殺されるだろう。おおかたのハグルマ人は貧乏神と少しでも関わりになることを嫌悪している。最近ではこの弾圧に耐えかね、他国へ亡命する怠け者が急増しているという。

コラム

貨幣について　1

百万迷宮の貨幣制度の基本となるのは千年王朝で鋳造される鉄貨、銀貨、金貨だ。だいたい10枚ごとに上のランクの貨幣1枚に相当し、さらに上には「すごい大金」を意味するMGという概念がある。鉄貨は食料品、銀貨は家具、金貨は家の買い物でそれぞれ使うイメージだ。

ダイナマイト帝国で使われているのは大帝の肖像が刻まれた貨幣で、鉄貨の下に陶製の貨幣が存在する。これらの貨幣は国によっては取引を拒否されるので注意が必要だ。

ギガゴールド神聖大金庫

ハグルマでは、始祖ハグルマに捧げた金の額によって地位が決定される。支配層である資本卿ともなると、彼らが運用できる財産は天文学的な数字になり、管理するだけで莫大な手間を必要とする。ギガゴールド神聖大金庫は、そんな資本卿たちの財産を保管する施設である。

金庫といっても内部はさらに無数の部屋と金庫に分かれ、ひとつの迷宮を形作っている。そしてあたりを埋め尽くすのが途方もない量の貨幣、財宝、美術品、美人奴隷などありとあらゆる価値のある財産の数々だ。毎日のように大量のお宝がざくざくと持ち込まれ、また持ち出される。最後には聖コンツェルン宮殿にある、深階の始祖ハグルマに通じる昇降機へ運ばれるのだ。

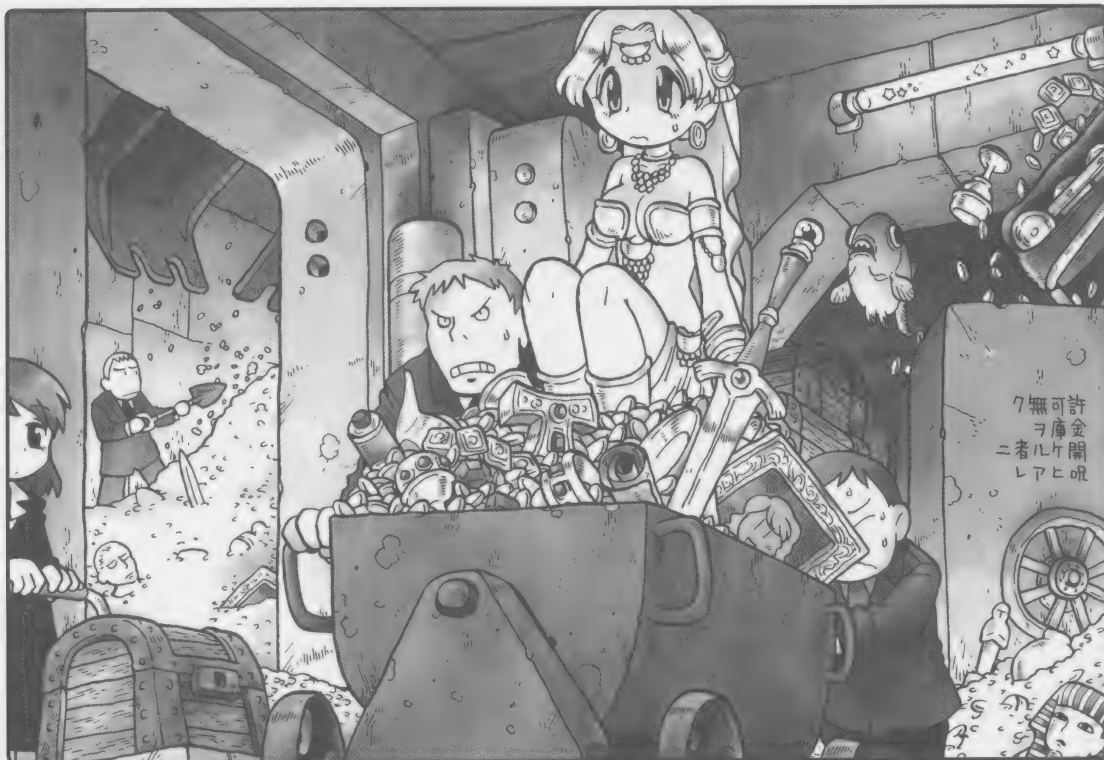
ハグルマ国民にとって、ギガゴールド神聖大金庫はあこがれの職場である。ここではお宝の扱いはひどくぞんざいであり、たとえば財宝を運ぶ際もトロッコにシャベルで投げ入れるようなありさまだ。その気になれば、多少かすめ取ることは実にたやすい。もちろん、警備はきわめて厳重である。帰宅する際には身体検査が行われ、金貨一枚でも見つかろうものなら有無を言わせず鮫人の池に放り込まれる。資本卿の財産をかすめ取るなど、死に値するというわけだ。しかし、民たちがあきらめることはない。宝石を呑み込み、証文を隠しポケットに押し込み、ときには宮殿に運ぶと偽って、堂々と宝箱を外へ持ち出す。いったん金庫から出されると、それが資本卿の持ち物だという証拠はどこにもない。自分の財産だと言って、嬉々として始祖ハグルマに捧げるのである。

ギガゴールド神聖大金庫の噂話は百万迷宮全体にとどろいている。曰く財宝の輝きで明かりが要らない、金貨の下敷きになって死ぬ者が絶えない、などだ。常識人はほら話の類だろうと考えているが、それらの噂はすべて真実である。当然、金庫破りを企む盗賊は多いが、そもそもハグルマは外国人が許可無く領内に立ち入ることが難しい。鮫人の池に放り込まれないよう、よほどの注意が必要である。

鉄筋の試練場（プロヴィンググラウンズ・オブ・ワイヤーフレーム）

資本卿たちは、百万迷宮の各地に派遣している営業部員の消耗率があまりに高いことに長年悩んでいた。その対策として近年ハグルマグラードの郊外に建設されたのが人工の迷宮、鉄筋の試練場だ。全てが魔法的に組み上げられており、壁や床は輝く線のみで構成されているように見える。ハグルマ得意のマジックアイテムが惜しげもなく投入され、建設中に開発された新技術も数しれない。このためにわざわざ雇われた迷宮支配者もいるほどだ。

その結果、迷宮で遭遇するあらゆる危険をそのまま再現することに成功しており、営業部員や兵士は実際の任務に就く前に徹底的にトレーニングが施される。これは画期的な訓練法であり、他の列強もこのような施設は持っていない。鉄筋の試練場で特訓した者は、実際に迷宮での生存能力が飛躍的に上がることが確認されており、評判は高まるばかりだ。噂を聞きつけて訓練を受けにやってくるランドメイカーも増え、彼らから得られる使用料収入もばかにならない。いいこと尽くめで、まさに新時代の象徴よとハグルマは宣伝に熱心だが、肝心の営業部員の消耗率に変化が見られないことに気づいている者は少ない。迷宮の危険をあまりにも見事に再現した鉄筋の試練場は、それ自体がおそるべき肉挽き機となっており、訓練中に命を落とす者が後を絶たないのだ。くわえて、試練場は奥から少しずつ本当の迷宮化が進行しており、本物のモンスターを見かけたという噂も絶えない。

運営方針を見直した方が良いのではないかという声も一部にはあるが、恐ろしいことに試練場の運営を担当する要員たちは、最近ますます手段と目的をはき違えている気配が濃厚になっている。彼らは一致団結して、いかに試練場の踏破を阻止するかに熱中しており、ハグルマの利益に奉仕しているのか、試練場に命を捧げているのか怪しいものだ。先日も、愛する試練場を突破されてたまるものかと公言した要員の正体がダンジョンヲタクだと露見し、試練場に逃げ込んだきり発見されていないという醜聞が起きたばかりである。

コラム

貨幣について　2

メトロ汗国は絶え間なく移動を続けているその性質上、決まった貨幣体系というものが存在しない。全てが物々交換でまかなわれている。高額取引には美術品や装身具が好まれている。

ハグルマでは紙幣と呼ばれる紙の金を使っている。貴金属は殆どが始祖ハグルマに捧げられるため、貨幣が引き換えに保障するものは労働力とされている。その名もハグルマという紙幣1枚の価値は、ほぼ金貨10枚に等しい。ハグルマ市民の労働力は、最低でもそれだけの価値があるということだ。

ジョブ

闘資家

Damage Dealer

転職条件：転職時に1D6MGを消費する（消費できなければ転職できない）、自国に【神殿】の施設がある
能力値ボーナス：〔才覚〕〔武勇〕
スキルグループ：科学、交渉、便利
逸材としての効果：（支援）自国の王国レベル以下の深人1体を死亡させることができる

始祖ハグルマとの直接契約を行っている大商人。ハグルマに金品を捧げることで神聖介入（ディヴァイン・インタヴェンション）を引き起こし、神罰を喚起することができる。しかし、神であるハグルマとの契約は厳しく、彼の寵愛を長く賜るのは難しい。多くの者が、生きたまま深階に堕とされ、債務を自らの魂で返済するという悲惨な末路を辿っているのだ。それでも、その絶対的な力と権勢は魅力的らしく、闘資家を目指すハグルマ国民は後を絶たない。

SKILL　スキル／ジョブ

見（み）えざる手（て）/ Invisible Hand

タイプ 支援　対象 単体
判定 〔才覚〕／10

好きなキャラクター1体を選び、好きなだけ《予算》を減少して上記の判定を行う。判定に成功すると、減少した1MGにつき2D6点のダメージを与えることができる

偉大なるハグルマは、何より金を求めており、金を捧げるものには等しく加護を与える。そして、その加護は、より多くの捧げものを得るために使われる。不信心な大金持ちから、分不相応な財産を巻き上げるために

S-J051　迷宮キングダム　Illustration.OCHIAI NAGOMI

ジョブ

絡繰使い

Gimmick Master

転職条件：自国に【実験室】の施設がある、【合成】のスキルを修得している
能力値ボーナス：〔才覚〕+2
スキルグループ：射撃、科学、道具
逸材としての効果：（常駐）自国で、素材欄に「機械」が含まれ、レベルのあるアイテムを作成すると、そのアイテムのレベルが永続的に1上がる

ハグルマが誇る研究機関、戦術研究規定（タクティカル・スタディーズ・ルールズ）が生んだ科学の申し子たち。幅広い分野の発明品を生みだし、操ることができる。現在ハグルマは、第四次新規事業開発推進期に入っており、新製品の開発を強く推奨している。そのため絡繰使いたちは非常に厚遇されている。しかし、湯水のように経費を使う彼らを憎む者も多く、成果を出せなかった絡繰使いは、重要機密と共に昇降機送りになるのが慣例だ。

SKILL　スキル／ジョブ

発明品（はつめいひん）/ Gizmo

タイプ 常駐　対象 自分
判定 なし

ゲーム開始時に、【発明品】という射程：1、威力：1D6、射撃戦用武器の武具アイテムを獲得できる。このアイテムは、自分しか装備できない。【発明品】には、素材欄に「機械」が含まれるアイテムなら、【合成】スキルの制限を無視して3個まで【合成】できる。また、ゲーム中1回だけ、[【発明品】に【合成】されたアイテムの素材欄の「機械」の合計数×1/10]D6点だけ、【発明品】の威力を上昇できる

S-J052　迷宮キングダム　Illustration.OCHIAI NAGOMI

ジョブ

工作員

Agent

転職条件：勲章2つ以上、【すりぬけ】か【隠形】のスキルを修得している
能力値ボーナス：〔探索〕+2
スキルグループ：射撃、召喚、迷宮
逸材としての効果：（補助）好きな拠点1つの上にのっている《生産力》を1D6点減少することができる

ハグルマの秘密工作員。お客様相談室やハグルマ美人局をはじめ、ハグルマには無数の諜報・情報機関が存在する。彼らは、そうした組織に属し、反ハグルマ勢力に対する妨害工作や情報収集など、様々な裏工作（ブラックオペレーション）を担当する。任務の性格上、高い潜伏能力と戦闘能力を有するニンジャが多いが、現地の内通者から情報を買い取る大臣、情報機関員（ケースオフィサー）やハグルマの教えを密かに浸透させる神官、特命伝道師（シークレット・プリーチャー）などもいる。

SKILL　スキル／ジョブ

情報工作（じょうほうこうさく）/ Black Operation

タイプ 常駐　対象 自分
判定 なし

情報収集を行い、その部屋の敵とトラップの数が正確に分かっている場合、作戦判定と命中判定、トラップの解除判定の達成値が2点上昇する。また、その部屋で戦闘を行う場合、戦闘開始時に《気力》を1点獲得する

「敵影は4。罠の気配はないな」「本部より入電。作戦展開ポイントの迷核調整が終了しました」「全員前線に集合。召喚師のみ本陣でバックアップに回れ」「いくぞ、突入!」

S-J053　迷宮キングダム　Illustration.OCHIAI NAGOMI

ハグルマ資本主義神聖共和国散策表 2D6

ダイス	結果
2	大神殿の前を通りすがったとき、地の底から始祖ハグルマの声が聞こえる。ハグルマは、君の知られざる背景を語る。好きな背景表でランダムに背景を1つ決める。このゲーム中、通常の背景に加えその背景の効果が適用される。このゲーム中に使命を達成すると、好きなジョブに転職することができる。
3	再開発が進む区域で廃墟探索をしてみる。赤さびてはいるがまだ使えそうな「機械」の素材を2D6個手に入れた。
4	一緒に連れて行った民が感化されて企業を始めたので、ぽんと出資してみたら非常に感謝された。このゲーム中、《予算》を1MG消費するたび、宮廷のキャラクター1人の《器》が1点上昇する。
5	この状況を脱したい【派遣小鬼】1D6体に出会う。ゲーム中、1MGを消費するような効果が発生するたび、【派遣小鬼】は1体ずつ失われていく。終了フェイズに残っている【派遣小鬼】は、自国のモンスターの《民》となる。
6	ただ歩いているだけなのに、道行く人からお金を貰った。芸人だと思われたのか、それとも物乞いだと思われたのか。1MGを手に入れたが複雑な気分だ。
7	ハグルマのラジオ局に取材を申し込まれる。取材を受け入れた場合、宮廷の誰かが絶対成功するたびに、その勇姿が迷宮中に轟き《民の声》が1点回復する。また、宮廷の誰かが絶対失敗するたび、《民の声》が1点減少する。
8	王国に新たな人材を募集するキャンペーンを張ってみた。シナリオの目的を達成すると、このゲームの終了フェイズに逸材をランダムに1人得ることができる。
9	戦術研究規定が新製品のモニターを探している。モニターに参加すると、ランダムに武具アイテム1つを選び、それをこのゲーム中借りることができる。そのアイテムにレベルがあれば、2レベルとして扱う。このゲームの終了フェイズに、このアイテムを失っていると、5MGを請求される。
10	ハグルマに長く滞在しすぎたせいで、生魚が好物になる。スーツを着ていると落ち着くし新製品は便利なものばかりだと思えてきた。いっそ資本卿になってみたいと考えるときもある。ハグルマとの関係が1段階友好的になる。
11	飲み屋で裕福な闘資家と意気投合する。闘資家はぽんと3MGを貸してくれた。しかし借りた後で気付いたのだが、このゲームの終了フェイズには4MGにして返さねばならない。
12	深階の使者が昇来して破滅の運命を語る。今回のゲームで挑戦する迷宮の支配者が支配者スキル【覚醒】を得る。この支配者を倒すとその支配者の【覚醒】後のモンスターと同じ【御神体】を自国に無料で建設できる。そのモンスターが【人類の敵】だった場合、宮廷の人数分のランダムに選んだレア武具、もしくはレア一般アイテムを獲得する。

ハグルマ資本主義神聖共和国遭遇表 2D6

ダイス	結果
2	反応が中立の、作戦行動中のエドゥアルド・ハグルマが現れる！　配置は前衛に【潜水艦】が2体、本陣にエドゥアルド・ハグルマが1体いる。
3	反応が中立の【廃奇物】の群れが現れる！　配置は前衛に【廃奇物】が宮廷の人数と同じ数だけいる。
4	反応が中立の研究者たちが現れる！　配置は前衛に【派遣小鬼】が宮廷の人数の半分と同じ数だけ、後衛に【派遣小鬼】が宮廷の人数の半分と同じ数だけ、本陣に【狂的科学者】が1体いる。
5	巨大な深階のモンスターがすぐ下の階を這い進んでいるらしい。その音を聞いただけで宮廷全員の《気力》が2点減少した。
6	【コマフアザラシ】が芸をしている部屋を引き当ててしまう。〔才覚〕で難易度9の判定に失敗すると、魚を投げることまで気が回らない。失望した配下たちは《民の声》を1点減らす。
7	ショッピングモールに遭遇。通り抜けたときには《配下》が1D6人ほどいなくなっている。彼らは買い物をしたあと王国へ帰ってしまう。
8	【抜け忍】の一党と遭遇した。〔探索〕で難易度9の判定を行う。失敗すると、すれ違いざま刃物で刺される。宮廷の中からランダムに1人を選び、そのキャラクターは12点のダメージを受ける。
9	キャッチセールスという言葉を間違って理解している販売員に捕獲されそうになるが、なんとか倒す。宮廷全員の《HP》を5点減少させる。
10	反応が中立の深人に率いられた【人工天使】が現れる！　配置は前衛に【人工天使】が5体、後衛に【兵隊エルフ】が宮廷の人数と同じ数だけ、本陣に【闇エルフ】が1体いる。
11	反応が中立の査察部の一群が現れる！　配置は前衛に、【鮫人】が宮廷の人数の半分と同じ数だけ、本陣に【舎利蟹司令】が1体いる。
12	反応が中立の債権回収班が現れる！　配置は前衛に、【魚人】が宮廷の人数と同じ数だけ、後衛に【ハグルマ債権回収班】が2体、本陣に融資699部営業担当課長補佐Bの8番がいる

ハグルマ資本主義神聖共和国休憩表 2D6

ダイス	結果
2	フリーランサーの一団と遭遇する。1D6MGを払うたび、彼らを1人雇うことができる。彼らを雇うと、そのゲームの間中、好きなキャラクター1人の能力値1つか国力1つを1点上昇させることができる。ただし、複数人雇っても、同じキャラクターの同じ能力値を2点以上伸ばすことはできない。
3	トイレに立ったつもりが道に迷い、気がつけば暗い部屋で深人に囲まれている。そして気を失い、目を開けたときにはすでに深人はおらず、「愚か」のバッドステータスを受けていた。それと、いつのまにか目と目の間隔が広い《配下》が2D6人ほど増えている。
4	ランドメイカーを対象にした、王国運営についての街頭アンケートに答えて粗品を貰う。【カード】を1個手に入れる。
5	深階に続くエレベーターシャフトへの横穴を発見する。流れ落ちていく供物を掠め取ることができるかもしれない。〔才覚〕で難易度9の判定をする。成功すると1MGが手に入る。
6	至るところにある飲み物の自動販売機で買った小さな瓶の栄養剤を飲んでみる。効いているような効いていないような。とりあえず《気力》は1点回復した。
7	はやくあいつに追いつかなければ……焦りが生まれる。自分を除く宮廷で最も勲章が多いキャラクターに対して《敵意》を1点獲得する。
8	新しいポスターのモデルを探しているハグルマ広報部のスカウトマンと遭遇する。〔魅力〕で難易度9の判定に成功すると採用され、《民の声》を1点獲得する。
9	放棄された武器の量産工場を発見する。ランダムに武具アイテムの中から好きなアイテム1つを選ぶ。宮廷全員は、好きなだけその武具アイテムを手に入れることができる。
10	古くなって壊れたポーション自動販売機の墓場を発見する。好きなだけ【ポーション】を使っても構わないが、使うたびに1D6を振り、1が出ると体調を崩して「散漫」のバッドステータスを受ける。
11	「ひと味違う大人のお料理はいかがですか？　今ならもれなくオマケがプレゼントされますよ」フルコース販促キャンペーン小隊と遭遇する。1MGを払うと、【フルコース】1個と、宮廷全員は【ポーション】、【惚れ薬】、【珈琲】のいずれか1つを獲得できる
12	著作権代理人が走りこんできて、あなたの書いた冒険記が百万迷宮全域で大ヒットしたという奇跡的なニュースを伝えてくれる。2D6MGを手に入れる。

ハグルマ資本主義神聖共和国ハプニング表 2D6

ダイス	結果
2	こんな国じゃ酒でも飲まないとやっていけない。【お酒】を1個消費することができなければ、このゲームが終了するまでランダムにスキル1種類を選び、それが使用できなくなる。
3	「ハグルマでは目端を利かせることだね。儲け話を見逃すんじゃないよ」母親の言葉が脳裏をよぎる。そして「散漫」のバッドステータスを受ける。
4	自分の装備しているアイテムをランダムに1つ選ぶ。そのアイテムは呪物として目覚め、「俺はゴミだ！」と叫ぶと、【廃奇物】となるべく迷宮の闇へと消えていった。
5	通勤ラッシュだ！　突如スーツを着た群衆が現れて、宮廷全員を押し込む。この部屋からのびる通路をランダムに1つ選ぶ。宮廷は、その通路を通って強制的に、隣の部屋へ移動する。
6	もっと金を稼がなければ国は大きくならない。もっと稼がなければ人は強くならない。ハグルマに感化された自分の中で大切なものが萎縮していく。最も高い《感情値》を1点減少させる。
7	ハグルマの会計士が王国の台所事情をすっぱぬいて国民に知らせてしまう。《民の声》が1点失われる。
8	敷石の隙間から青白い触手が足首に巻きつく。3ダメージを受ける。
9	ハグルマの情報工作。情報収集によって判明したトラップとエネミーの数が分からなくなる。GMは、探索中のマップに書かれているトラップとエネミーの数字欄をすべて塗りつぶす。新たに情報収集しない限り、その部屋のモンスターの正確な数は判明していないものとする。
10	資徒の群れが現れ、始祖ハグルマへの供物としてレアアイテムを1つ要求する。これを断ればハグルマとの関係が1段階悪化する。
11	【舎利蟹司令】の執務室に迷い込んでしまう。彼は紳士的でお茶などを出して歓迎してくれたが、そのお茶には眠り薬が入っていた。以降GMは、一度だけ好きなタイミングでこのキャラクターに「眠り」のバッドステータスを与えることができるようになる。
12	突然壁が崩れ、明らかに理性を失っている【人工天使】が現れると、止める間もなくあなたに襲いかかってくる。《配下》を2D6人減少する。そして人工天使は天に向けて鬨の声をあげると、腐って崩壊する。

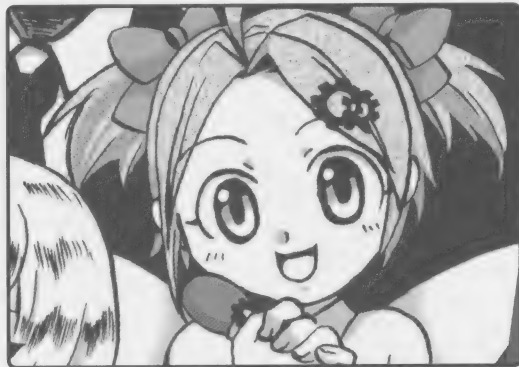
ハグルマ美人局(びじんきょく) Haglma Beauty Bureau

恐るべき棘を持つハグルマの華。その色香にまどわされた者たちの剣は鈍り、才気は色あせる。まさに傾城の美女たちだ

百万迷宮でも有数の美女軍団。文武両道才色兼備、そしてそれはもう高嶺之花として知られる傭兵(コンパニオン)を派遣する。

たしかに高い実力と快適な美観を持つ彼女たちを雇いたがる者は多い。しかし、その代価はあまりに高い。費用もべらぼうに高い上、彼女たちに魅了された者は、契約解消後もあの手この手で操られ、骨の髄まで利用され続ける。彼女たちの地獄のような本質を知る者は、決してその名を「びじんきょく」と呼びはしない。

目的：傭兵として任務を完遂する、傭兵任務に乗じて他国の要人を自分のトリコにする
代表：マグダラ・ハグルマ
規模：小国家クラス（王国レベル3）
本拠：ハグルマグラード
構成：狡猾。女性モンスター
得意分野：戦闘、色仕掛け、情報工作
GMへ：彼女たちの主な任務は、傭兵として派遣されることである。彼女たちの能力を活かすためには、【色気】や【名乗る】のスキルを修得させたり、【チョコレート】や【服従の鞭】といったアイテムを装備させて、強化するのがよいだろう。また、彼女たちはトリコにした人物を、何かあったときのために生かしておき、後々ハグルマのための情報提供やスパイ行為を強要したりする。

加護：ハグルマ美人局に所属するモンスターは、自分のことを好きなキャラクターの行動を妨害することができる。これを「色仕掛け」と呼ぶ。色仕掛けは、美人局のキャラクターに対する《好意》を持っているキャラクターが攻撃を行ったり、スキルやアイテムを使用したとき、割り込んで使用できる。その攻撃、もしくはスキルやアイテムの効果を無効化することができる。ただし、この効果を使用するたび、そのキャラクターの美人局のキャラクターに対する《好意》が1D6点減少する。また、美人局のキャラクターが【魅了】のモンスタースキルを使用したとき、対象が自分に対する《好意》を持っていると、そのスキルに対抗するための判定の難易度がその《好意》の値だけ上昇する。
流儀：本当に惚れている対象——自分が《好意》を4点以上持っている対象には、「色仕掛け」を使用することはできない。また、自分に対して《好意》を持っているキャラクターは利用価値がある限り、殺さないようにする。

狐狸窟 Wicked People

密かに、しかし恐るべき速度で世界を崩壊に向かわせる貧乏神の眷属。戦闘力こそ少ないが、確実に世界を疲弊させていく

ハグルマグラードで密かに蔓延する「変異性無業症候群」の原因。それは、貧乏神を中心とする眷属、狐狸窟にある。彼らは、怠けものや貧乏神を増やすことで、世界を貧困に陥れようとする秘密結社である。「ハグルマを休もう」だとか「ゆとり教育」だとか「明日やればいいじゃん」だとか、狐狸窟特有のくだらない言葉に耳を傾けた者は、次第次第に仕事に対する情熱が失われていき、いつの間にか怠けものになってしまう。知らず知らずのうちに症状は進み、いつの間にか人間の屑、貧乏神へと変化していくのだ。人間の屑に堕ちた者は、その時点で狐狸窟の一員になる。そして、新たな犠牲者を探し出すと、悪魔の言葉を囁くのだ。

「もう、がんばるのやめようよ」と。

目的：怠けものや貧乏神を増やす、世界に貧困をまき散らす
代表：「食うや食わずの」キムタク
規模：連合国家クラス（王国レベル7）
本拠：ハグルマグラードの周辺のどこか
構成：愚か。【貧乏神】、【人間の屑】
得意分野：貧乏、怠ける、誘惑
GMへ：GMは、狐狸窟のモンスターを、思わずPCが手をさしのべたくなる無害で可哀想な存在として演出しよう。もちろん、狐狸窟のモンスターが《好意》に目覚めるまで、彼が狐狸窟のモンスターだとバラしてはいけない。

加護：狐狸窟に所属しているモンスターに《好意》を持たれたキャラクターは、「変異性無業症候群」に罹患する可能性がある。各クォーターの最初に、〔才覚〕で、難易度［現在経過しているクォーター数+狐狸窟キャラクターのそのキャラクターに対する《好意》］の判定を行う。失敗すると、「変異性無業症候群」に罹患する。罹患したキャラクターが、行為判定で絶対失敗するたび、その国の《予算》が1MG減少する。また、罹患したキャラクターが絶対失敗を5回繰り返すとジョブが怠けものになる。絶対失敗を10回繰り返すと【人間の屑】に変身して、NPCになってしまう。この効果は、自分に《好意》を持っている狐狸窟のモンスターが死亡するか、その《好意》が0になるまで持続する。
流儀：誰かに親切にされるたび、そのキャラクターに対する《好意》が1点上昇する。また、誰かの自分に対する《敵意》が1点上がるたび、そのキャラクターに対する自分の《好意》が1点減少する。

SKILL　スキル／一般

パンとサーカス / Bread and Circuses

タイプ 支援　対象 王国
判定 〔才覚〕／現在の《民の声》

上記の判定を行う。成功すると、自国の《予算》を1MG減少するたびに、《民の声》を1点回復することができる

少しでも国を豊かにするため、ランドメイカーは今日も冒険に出かける。しかし、彼らの思惑とは裏腹に民の心が離れてしまうこともある。そんなときこそ「パンとサーカス」の出番。多少の出費を覚悟すれば、彼らの心を取り戻すことができる。やりすぎると社会的堕落を招きそうではあるが……

S-101　迷宮キングダム　Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL　スキル／一般

目利き / Clever

タイプ 常駐　対象 自分
判定 なし

〔才覚〕の判定を行うとき、達成値が2点上昇する

学識、信仰心、美しさ、腕っぷしの強さ……人の価値を測る基準は色々ある。しかし、ハグルマ資本主義神聖共和国でもっとも尊ばれるのは、それらの才能を金に換える力である。どんなに優れた商品を開発しても、それを換金できなければ名前を名乗ることすら許されない。金になるかどうかを判断する目利きの力が問われるのだ

S-102　迷宮キングダム　Illustration.OCHIAI NAGOMI

FACILITY　施設／列強

価格 10
タイプ 常駐
対象 王国
判定 なし
設備 部屋
レベル なし

戦術研究規定 / Tactical Studies Rules

この施設は、自国の〔生活レベル〕が5以上、【実験室】の施設がないと建てることはできない。またこの施設は、ハグルマ資本主義神聖共和国との関係が同盟・友好・中立でなければ効果を発揮しない。予算会議のとき、自国の〔生活レベル〕以下のコモンアイテムを購入したとき、そのアイテムにレベルがあれば、2レベルのアイテムを購入できる

戦術研究規定は、お客様のニーズに合った情報提供を目指し、あらゆる分野に渡って調査研究活動を行ないます。マクロ経済分析、市場予測、ソシオ・インキュベーション活動など、緻密な分析力を元に、皆様の国家運営をサポートいたします

F-P008　迷宮キングダム　Illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM　アイテム／探索

価格 2
タイプ 計画
対象 宮廷
判定 なし
素材 魔素・機械・情報
レベル ■0Lv □1Lv □2Lv □3Lv □4Lv □5Lv □6Lv □7Lv □8Lv □9Lv □10Lv

迷宮迷彩 / Dazzle System

タイプが部屋のトラップがなく、モンスターがいない部屋で使用できる。宮廷全員は、好きなだけ《配下》を減らし、その数だけ《民》をその部屋に置いておくことができる。再びこの部屋にくれば、置いてある《民》を宮廷の《配下》として自由に編成することができる。このアイテムは、8クォーターの間持続する。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、効果時間が1クォーター持続する

一時的に怪物の目をそらす簡易結界。効果は薄いが、広い範囲に作用するのが特徴である。冒険中の迷宮に、ベースキャンプを設置したいときなどに重宝するだろう

I-067　迷宮キングダム

ITEM　アイテム／武具

価格 5
タイプ 装備
対象 自分
判定 なし
素材 機械×3・火薬
レベル ■0Lv □1Lv □2Lv □3Lv □4Lv □5Lv □6Lv □7Lv □8Lv □9Lv □10Lv

拳銃 / Handgun

射撃戦用武器　射程:2　威力:1D6
複数のキャラクターがいるエリアの目標に対し命中判定が成功した場合、ランダムにそのエリア内にいるキャラクター1体を選び、そのキャラクターがダメージを受ける。この武器を使った命中判定の達成値が1点上昇する。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、命中判定の達成値がさらに1点上昇する

ハグルマ製の携帯用銃器。射程は短いが、命中精度は高い。非戦闘員が持つ銃としては重宝するだろう。もちろん、他の銃器と同様、乱戦時の使用は細心の注意が必要だが……

I-068　迷宮キングダム

ITEM　レアアイテム／一般

価格 (6)
タイプ 装備
対象 自分
判定 〔才覚〕／5+受けたダメージ
素材 機械×25・情報×25
レベル ■0Lv □1Lv □2Lv □3Lv □4Lv □5Lv □6Lv □7Lv □8Lv □9Lv □10Lv

携帯算術機 / Handy Calculator

このアイテムを装備しているキャラクターは、自分が誰かからダメージを受けたとき、上記の判定を行うことができる。判定に成功すると、支援タイプのスキルを割り込みのタイミングで使用できる。このアイテムは、1回のゲームで1度しか使用できない。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、1回のゲームで使用できる回数が1回上昇する

ハグルマが小型化に成功した星術機関型算術機。千年王朝の科学師30人がかりで数日かかるような複雑な演算を、一瞬で行うことができる。現在の課題は耐久性の上昇である

I-R070　迷宮キングダム　Illustration.OCHIAI NAGOMI

MONSTER　モンスター／天使

レベル 5

人工天使 / Broiler

武勇 3　射程 1　威力 1D6+3　回避値 8　HP 15
性格 愚か　素材 肉

【鉄腕(肉)】
【燔祭(モ)】(常駐)自分の《HP》が0以下になると、自分がいたエリアにいる自分以外の自軍キャラクター全員の《HP》が1D6点回復する

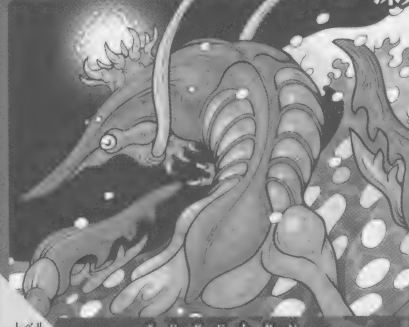
ハグルマに堕階した天使ジョージが、自分の細胞を培養してつくった人工天使。戦闘や単純労働、食用などに使用される

M-217　迷宮キングダム　Illustration.YOSHII TOHRU

MONSTER　モンスター／呪物

レベル 9

廃奇物 / Scrap Golem

武勇 6　射程 1　威力 9　回避値 9　HP 35
性格 愚か　素材 鉄、機械

【外皮(モ)】【かばう(肉)】
【廃品回収(モ)】(常駐)このキャラクターの攻撃が成功すると、ダメージを受けたキャラクターは、〔探索〕で難易度9の判定を行う。失敗するとランダムにアイテムスロット1つを選び、そのアイテムが破壊される。破壊されたアイテム1個につき、このキャラクターの《HP》が2D6点回復する

捨てられた道具たちの怨念がこもったゴーレム

M-218　迷宮キングダム　Illustration.KIKUCHI KATSUNORI

MONSTER　モンスター／深人

レベル 12

舎利蟹司令 / Marax

武勇 8　射程 1　威力 2D6+1　回避値 11　HP 28
性格 狡猾　素材 肉、魔素

【策士(モ)】【外皮(モ)】【深人指揮(モ)】【人間指揮(モ)】
【社会戦(モ)】(支援)好きなキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターは、自国の〔文化レベル〕で難易度9の判定を行う。失敗すると、その戦闘の間、そのキャラクターの《配下》が1D6人減少する

ハグルマの非合法ミッションを監督する邪神。工作員に反ハグルマ系勢力の掃討任務を指示している

M-219　迷宮キングダム　Illustration.RINDOU HIMAWARI

コラム

列強を活用するために

列強への移動

『猟奇戦役』の様々なルールや追加データを導入したり、列強を舞台としたシナリオを遊ぶ場合、列強へ移動する必要がある。そんなとき、GMは、シナリオ冒頭で、すでに到着していることにしてもよいし、ゲーム的な処理を行ってもよい。後者を選ぶなら、。GMは、下記の中から、好きなものを選んで採用しよう。

●列車で移動する

百万迷宮の中には、メトロ汗国の列車網が複雑怪奇な形でぐねぐねと敷かれている。メトロ汗国と敵対的でなければ、こうした列車を使って遠くへ移動するのが一般的である。

列車は、【駅】の施設がある国、ないしは自国が列車王国であれば、何の問題もなく利用できる。そうでない場合は、王国付近の【駅】がある場所を探す必要があるだろう。GMは、既知の土地の中に【駅】を配置しよう。

列車を使って移動する場合、1D6MGの乗車賃がかかる。3MGを払えば、1D6ゲームの間、無料で列車を利用できる定期券を購入することもできる。列車王国や自国に【駅】がある場合は、無料で列車を利用できる。もし『迷宮キングダムワールドガイド 百万迷宮大百科』を持っていれば、p.48の「列車を使った道中表」を併せて使ってみよう。

●召喚術を利用する

百万迷宮における移動手段のひとつに、召喚術がある。召喚術を使える人物と知己がある場合、それらを使って移動することができるだろう。

【大転移】を修得しているPC、もしくは召喚師の逸材は、宮廷たちを移動させることができる。ただし、移動が可能なのは、彼らがすでに行ったことのある場所だけである。召喚を行えるキャラクターごとに、1D6を振ること。そのキャラクターは、⚀ならダイナマイト帝国、⚁なら千年王朝、⚂ならメトロ汗国、⚃ならハグルマ資本主義神聖共和国に行ったことがある。⚄、⚅の場合は、列強には行ったことがないとする。すでに別のシナリオで、どこかの列強に行ったことがあるキャラクターは、その場所には行けるものとする。列強に関連のあるキャラクターは、もちろん、自国には行ったことがあるだろう。

また、百万迷宮には召喚術を得意とする生き物もいる。『迷宮キングダムリプレイ① 黙示録の乙女』に登場した転移機関や天使、深人の類がそうである。彼らの助力を借りることができれば、列強に移動できるかもしれない。【駅】と同様、GMは既知の土地の中に、そうした生き物の住み処を配置するのがよいだろう。

●遠征を行う

人類には足がある。その立派な足を使って、列強へ向かうことができないわけではない。あまり資源のない小王国の場合、『迷宮クロニクル Vol.5 ロイヤルウェディング』のように、長い時間をかけて列強に行くことも少なくないのだ。

遠征を行う場合、2D6を振る。そして、遠征表のその目の効果を適用する。遠征が成功すれば列強に到着する。失敗すれば、もう一度2D6を振り、遠征表の効果を適用する。

遠征表 2D6

ダイス	結果
2	いつのまにか、深階の近くまでやってくる。宮廷の代表は〔才覚〕で難易度11の判定を行う。成功すると、目的地まで移動できる魔法の船を借りることができる。遠征は成功。失敗すると、宮廷全員は、深人の下僕の証【聖痕】を刻まれる。天使を攻撃すると威力が上昇し、深人を攻撃するとダメージを受ける【聖痕】を獲得する。遠征は失敗。
3	未知の領域である小王国に立ち寄る。宮廷の代表は〔魅力〕で難易度［7+宮廷の人数］の判定を行う。成功すると、彼らと非常に仲良くなる。ランダムに国名を決め、その国との関係を同盟にする。そして、贈り物としてレア一般アイテム1つを獲得する。失敗すると、叙事詩に残るような大戦闘が始まる。宮廷全員は〔武勇〕で難易度13の判定を行う。失敗したキャラクターは、ランダムに装備しているアイテム1つを破壊する。判定の成否に関わらず、遠征は失敗。
4	軌道を周回中の星と出会う。宮廷の代表は〔魅力〕で難易度［9+宮廷の人数］の判定を行う。成功すると、星に乗せてもらって遠征成功。失敗すると、遠征は失敗。
5	メトロ汗国の駅にたどりつく。1D6MGを消費すれば、列車に乗って目的地までたどりつくことができる。遠征成功。消費しないと、遠征は失敗。
6	複雑怪奇なダンジョンに迷い込む。宮廷の代表は〔探索〕で難易度［9+宮廷の人数］の判定を行う。成功すると、迷宮の最深部で召喚機関を内蔵した古代の呪物に遭遇する。召喚術によって目的地にたどり着く。遠征は成功。失敗すると、遠征は失敗。
7	長い長い道のりを歩き続ける。1年が経過して「時間の経過」（『王国ブック』p.71）を行った後に、宮廷の代表は〔探索〕で難易度9の判定を行う。成功すると遠征は成功。失敗すると、遠征は失敗。
8	戦争中の小王国を通りすがる。宮廷の代表は〔武勇〕で難易度［7+宮廷の人数］の判定を行う。成功すれば、平和をもたらし、宮廷全員は《配下》が1D6人増える。失敗すると、戦火に巻き込まれ、宮廷全員は《HP》を1D6点減少する。判定の成否に関わらず、遠征は失敗。
9	眷属の陰謀に巻き込まれる。宮廷の代表は〔才覚〕で難易度［7+宮廷の人数］の判定を行う。判定に成功すると、陰謀を露見し、好きなコモンアイテム1つを獲得する。失敗すると、足止めを喰らい、1年が経過して「時間の経過」（『王国ブック』p.71）を行う。判定の成否に関わらず、遠征は失敗。
10	食料が乏しくなってきた。【お弁当】か【フルコース】を使用する。使用できなければ、宮廷は今後、2D6を振って遠征表の効果を適用するたびに、《HP》が1D6点減少する。遠征は失敗。
11	地道な一歩こそ、目的への近道だ。1年が経過して「時間の経過」（『王国ブック』p.71）を行った後に、遠征は成功。
12	死霊の街を訪れる。宮廷全員は〔探索〕で難易度11の判定を行う。成功したキャラクターは、彼らを避けることができる。失敗したキャラクターは、生ける死者の中に死んだはずの自分の知り合いを見つける。彼を追いかける間に、死の瘴気にやられてしまう。このゲーム中、あなたは《HP》を回復する効果の対象になったとき、《希望》1点を消費しないと、《HP》が回復しない。判定の成否に関わらず、遠征は失敗。

第四の扉
猟奇戦役

この章に載っている記事は、『迷宮キングダム』初の本格的なキャンペーンシナリオだ。もちろん、プレイヤーとして遊ぶつもりならこの先へ進んではならない。警告を無視する者には苦痛に満ちた死、あるいはそれに類するやっかいな運命が待っている。

ここに戦いが、そして寄る辺なき放浪が始まる。この連続活劇（キャンペーン・シナリオ）において、勇敢なるランドメーカーたちはメトロ汗国の貴人と速さを競い、千年王朝賢人会議の深遠なる思想に触れ、ハグルマ商人の強欲さに憤り、ダイナマイト帝国の軍事力に震え上がることだろう！

このシナリオについて

Campaign Setting

まずは、『猟奇戦役』全体のあらすじを紹介する。このページを簡単に読んでおけば、シナリオが理解しやすいだろう

キャンペーンシナリオ　猟奇戦役

『猟奇戦役』は全6話のキャンペーンである。ここではそのあらすじと、キャンペーンの進め方について述べる。また、このキャンペーンでは本書、p10～21のサンプルキャラクターを使うことが望ましい。ただし、サンプルキャラクター以外のキャラクターを使うことも充分可能だ。その場合の指針についても述べているので、参考にして欲しい。

キャンペーンのあらすじ

あるとき、ＰＣたちの王国に列車が追突し、王国が崩壊してしまう。ＰＣたちは、列車に乗っていた異形の存在、バロック人を撃退して、謎の美少女「マヌエラ」を救出する。彼女の依頼によって、ＰＣたちはその列車王国の新しい王となる。そして、列車事故によって死んだ前王の使命「邪神グランギニヨルの討伐」を引き継ぎ、百万迷宮をまたにかけた大冒険に出発する。

グランギニヨルの手がかりを追って、列車は千年王朝を目指すが、途中、メトロ汗国の列車レースに巻き込まれたり、千年王朝で手がかりを獲得するため図書館で冒険を行ったりする。そして、遂にグランギニヨルが復活するというハグルマ資本主義神聖共和国にたどりつく。調査の末、グランギニヨルを復活させようとした研究所を突き止めたＰＣたちは、生まれたばかりのグランギニヨルを倒す。

しかし、そのグランギニヨルは偽物だった。真のグランギニヨルは、ＰＣたちが乗っていた列車王国だったのだ。正体を現したマヌエラとグランギニヨルは、周囲にバロックの病をまき散らしつつ、天階へと向かう。途中、ダイナマイト帝国領内でダイナマイト大帝の軍隊と衝突するものの、大帝ですら邪神を止めることはできなかった。

グランギニヨルの正体とは、バロック核であるマヌエラを天階に運ぶためにつくられた深階の猟奇器官車だった。ＰＣとその王国を乗せたまま、グランギニヨルが天国への階段を駆け上ると、天使や天階そのものがバロック化していく。このままでは、バロック化によって自重に負け、グランドゼロに天階――「空」が墜ちてくる。ＰＣたちは世界を救うため、バロック核と化したマヌエラを倒さなければならない。

以下は、各話のあらすじとなる。

●第1話　前奏曲

物語は、ＰＣたちの王国が、突然崩壊するところから始まる。国境に列車が突っ込んで来たためだ。何もかもがめちゃくちゃになり、混乱する中、ＰＣたちは生存者を助けるため、列車に乗り込むことになる。ところが、死んだはずの民たちが、身体の一部が肥大化した奇妙な姿で現れる。

彼らを倒して、器官部にたどりついたＰＣたちはマヌエラと名乗る少女と出会う。彼女の口から、この器官車が「邪神グランギニヨル」の復活を阻止するための旅の途中だということが語られる。異形の死者たちが生まれたのも、「バロック化」と呼ばれる現象で、グランギニヨルの仕業らしい。

マヌエラと民たちの嘆願に応え、ＰＣたちは列車に乗り込み「邪神グランギニヨル」を倒すために旅立つ。

●第2話　有節変奏曲

「邪神グランギニヨル」を倒すために旅立ったPCは、千年王朝を目指す。ところが、線路の上にいたパワードラゴン汗という青年を轢いてしまう。奇跡的に生きていたパワードラゴン汗は、メトロ汗国の氏族があつまる会議、大会合にＰＣたちを連行する。

大会合で列車を持っていることを咎められるＰＣたち。紆余曲折の末、ＰＣたちは「竜の祭りナーダム」という競技に参加することになる。列車に乗り、竜玉と呼ばれる宝珠を集める競技「ナーダム」で勝利すれば、その罪を不問にするということになったのだ。

「ナーダム」の競技者として、パワードラゴン汗を始めとする3人が名乗りを上げる。ＰＣたちはなんとしても競技に勝利し、列車を自分たちのものにしなければならない。

●第3話　暗闇の中の集祷文

第1話の事故で、グランギニヨルの場所を指し示す予言書「運命の時刻表」は失われてしまった。だが、幸いにしてその複製が、千年王朝の都、ペルペティウムにあるという。ペルペティウムに向かった一行は、様々な事情により、「運命の時刻表」をもらう代わりに、暴走した「対魔法ゴーレム」を止めるという使命が与えられる。

ＰＣたちは「対魔法ゴーレム」が暴れているという、ガラテア図書館に向かう。広大な図書館の中で待ち受けていたのは、ワガママな魔道師たちの無理難題であった。彼らの難題に答えつつ、どうにか目的の部屋にたどり着き、「対魔法ゴーレム」を倒すことができるだろうか?

●第4話　待望節

「運命の時刻表」を手に入れたＰＣたちは、そこに記された予言が指し示すハグルマ資本主義神聖共和国の首都、ハグルマグラードに向かう。ハグルマグラード中で調査を進める内に、ＰＣたちはグランギニヨルが深階で作られた器官車であり、天階侵攻のための兵器であること、レオナルド・ハグルマという人物がその復活を画策していることを知る。

レオナルドの研究所に乗り込んだＰＣたちは、レオナルドが作り上げたグランギニヨルと戦う。レオナルドとグランギニヨルを倒し、使命を果たしたと思った瞬間、研究所に列車が飛び込んでくる。そして、ＰＣたちの載っていたこの列車こそが本当のグランギニヨルだったことが、マヌエラの口から明

かされる。グランギニヨルはPCたちの王国ごと、天階を目指す。

●第5話　大帝の賛歌

天階を目指すグランギニヨルは、ダイナマイト帝国の首都、ダイナマイトシュタットに到達する。列車の侵入に怒りを燃やすダイナマイト帝国は、精鋭部隊を派遣し、無理矢理列車を止めようとする。PCたちは、自分たちの王国を守るため、次々乗り込んでくるダイナマイトの精鋭部隊と戦うことになる。ダイナマイトの強者たちを次々倒したPCたちの前に、遂に英雄ダイナマイト大帝自身が現れる。百万迷宮最強の戦士との戦いが始まった。

●第6話　天落の福音

PCとグランギニヨルは、「天階にもっとも近い街」マチュピチュまで到達した。グランギニヨルは天階を目指して、「天国への階段」を登り始める。天使たちはこれを迎え撃つが、グランギニヨルの力の前に破れ去ってしまう。万事休すというところで、パワードラゴン汗を始めとする、この旅で出会った人々が再びPCの前に現れる。PCたちは、彼ら力を借りて、グランギニヨルとバロック核と化したマヌエラを倒すことができるだろうか?

キャンペーンの進行

キャンペーンを進行するにあたり、GMは下記の点に気をつけてプレイしよう。

●対応レベル

各シナリオにはそれぞれ対応レベルが設定されている。ゲーム的に順調に進めば、そのレベルになることもあるだろうが、そうでない場合、若干調整が必要になるだろう。

そうした場合、『猟奇戦役』の各話の間に、GMがオリジナルのシナリオを挿入するのがよいだろう。特に、サンプルキャラクターを使わない場合は、使命を達成するためのシナリオを挿入するのが望ましい。可能であれば、本書p108～109のシナリオフックを活用するという手もある。大体のストーリーラインは作成してあるので、データとマップを作成すれば、プレイできるだろう。

●プレイヤーの人数

シナリオはプレイヤーが4人であることを前提に書かれている。5人以上でプレイする場合、難易度が低く感じる可能性がある。GMまたはプレイヤーが手強いシナリオを望むならば、戦闘でモンスターの数を増やす、マップのトラップを増やすなどの調整を行うべきだろう。『迷宮ブック』p17～18の脅威の配置制限を参考にして、調整を行おう。

●使用するキャラクター

このキャンペーンでは、本書p10～21に掲載されているサンプルキャラクターを使うことを推奨している。ただし、オリジナルのキャラクターで遊ぶことができないわけではない。オリジナルのキャラクターを使う場合、王国創造は行わず、キャラクターだけ作成する。また、そのうち1人はメトロ汗国出身のキャラクターにするのがよいだろう。

GMは、キャンペーンの途中で、オリジナルのキャラクターの使命が達成されるようなイベントを挿入しよう。

列車王国

『猟奇戦役』では、PCたちは、通常とは異なり、列車王国を駆って冒険をする。そのため、通常の王国経営とは下記の点を変更して運用すること。

●列車王国マップ

王国内の地理を管理するのに、通常は3×3のマップを使用する。しかし、このキャンペーンでは、列車王国マップを使って自国の地理を管理する。第1話が終了すると、列車王国を獲得できる。器官車から2両目、2両目から3両目……のような順に、9両目までを線でつなぐ。この線は、通路として扱う。1両目は器官車、2両目は【王宮】の施設を配置すること。

●領土について

列車王国の領土は1部屋、1両として扱う。領土数(マップ数)を算出する必要が発生した場合、全車両数を9で割った値になる。つまり総人口は、1～9両の車両があれば100人まで、10～18両の車両があれば200人まで。19～27両の車両があれば300人まで収容することができる。

●領土の獲得と損失

領土を獲得した場合、1部屋を1両とし、現在の最後尾の車両につなげるような形で、その領土にあった部屋の数だけ通路をひいていく。また、獲得した領土に施設があった場合、好きな車両(部屋)にその施設を建てることができる。

1マップ分の領土を失うような効果が発生した場合、最後尾から[1D6+1]両の車両(部屋)を失うことになる。

●既知の土地について

既知の土地が発見された場合、既知の土地欄に名前と関係、【特産物】、領土数(列強の場合は領土数10として扱う)などを記入する。このとき、既知の土地の地理は無視して記入する。

王国災厄表の11番の結果が出た場合、ランダムに車両2つを選んで、その場所を入れ替える。

王国災厄表の12番の結果が出た場合、既知の土地欄に書かれた列強以外の王国をランダムに選び、その国の領土数が1上昇する(最大数は4)。

●列車王国マップ

このキャンペーン以外でも、このシートと上記のルールを使って、列車王国のキャンペーンを遊んでみて欲しい。

①列車名

その列車の名前を記入する。シナリオ1の「列車王国命名表」を使ってみよう。

②国王名と王国レベル

その列車の所有者の名前と、その国の王国レベルを記入する。

③車両

通常の王国の部屋にあたる。19両以降は2枚目のマップを利用する。そのとき、1両目は器官車ではなく19両目、2両目は20両目……のように数える。

④国力

王国シートを兼用するための欄。国力を記入する。

⑤資源

王国シートを兼用するための欄。資源を記入する。

⑥既知の土地・MEMO欄

既知の土地や、その他のメモについて記入する。

⑦サマリ

列車王国のルールについての簡単なルールサマリ。

コラム
キャンペーンのコツ

いよいよ次ページから、『猟奇戦役』が開始される。GMをやる場合、ゲーム当日までに最低でも1話には目を通しておこう。

キャンペーンでは、参加者全員の情報共有が特に重要になる。忙しい人たちなら、ゲームとゲームの間隔が大きくあいてしまうことも珍しくない。そうすると、前回のお話や他のキャラクターについて、忘れてしまうことだってあるだろう。ゲームの開始時にGMは、「前回のあらすじ」のような形で、おさらいをするのが望ましいだろう。

また、参加者全員がインターネットにアクセスできるなら、掲示板やwikiなどのサービスを利用して、キャラクターや王国のデータ、プレイレポートなどをアップするのもよいだろう。こうすれば、いつでもキャンペーンの情報にアクセスできる。ただ、まだ遊んでいないプレイヤーが偶然そのページにアクセスしてしまうかもしれない。インターネットで「猟奇戦役」のシナリオ内容について言及する場合は、そういう内容が含まれる旨を警告として書いておいたり、仲間内しかそのページにアクセスできなくするなどして、シナリオ概要が分からないように配慮してほしい。

前奏曲（プレリュード）

プレイ人数：4人　対応レベル：1レベル
プレイ時間：4時間　シナリオ制作：齋藤高吉

シナリオ概要

誰も何も悪くないのに、ただそうなったという理由で国は滅ぶ。百万迷宮では毎日のようにそうして幾つもの泡沫国家が消えていくのだ。ただ、それが自分の国だったら、悟った態度であっさりと滅亡を受け入れるわけにはいかないだろう。

はじめに

このシナリオは、1レベルの宮廷から始めることができるキャンペーンシナリオ『猟奇戦役』の第1話です。キャンペーンで宮廷は冒険列車に乗り込んで諸国を遍歴することになるので、この最初のシナリオではPCたちが居合わせた王国が滅びます。そのため、キャラクター作成に加えてゲームの各フェイズで特殊処理を行います。

●《民の声》

《民の声》は使用可能ですが、上限は10点となります。

●プロローグの特殊処理

プロローグの後半は「事故現場の王国にいたPC用」と「冒険列車に乗っていたPC用」に分かれています。GMはPCの背景設定を見て、PCをどちらのグループに分けるのか決めてください。

●王国フェイズの特殊処理

このシナリオではエピローグになるまで王国がありませんので、通常のシナリオの王国フェイズでとることができる行動のうちいくつかが不可能になっています。

予算会議はそもそも《予算》がありませんので不可能です。

散策する国もありません。アイテムの作成は素材がありませんので、やはり不可能です。支援や計画的行動のみ、その対象が王国でない限り使用可能になります。

●終了フェイズの特殊処理

このシナリオのエピローグで、王国変動処理を飛ばしてキャンペーン用の王国作成を行います。巻末に付属している専用の王国シートを使用してください。

プロローグ

消えかけた星の光が頭上で瞬く。炎の熱が頬をなぶる。君たちは酸鼻を極める列車事故現場でよろよろと立ち上がる。

迷宮の壁はそこかしこで破壊され、漂う石の粉が視界を悪くしている。その空気に混じっているのは煙と血の臭いだ。遠くからは親を呼ぶ子供の泣き声、大怪我を負った男の瀕死の呻き、助けを呼ぶ女の叫び声などが交じり合って聞こえてくる。目の前の瓦礫の山からは手足がいくつか突き出しているが、掘り出しても無駄であろうことは、その下にできて、今も広がり続けている血溜まりを見れば明らかだ。

いったいこれは何なのか？　何故こうなったのか？　君たちが知っていることは立場によって違うだろう。しかし、ランドメイカーとしてこれからしなければならないことは明らかだ。

●背景情報の分岐

幅広いPCの背景設定をキャンペーンで受け入れるために、このシナリオの冒頭で与えられる背景情報は2種類に分けられています。GMはPCを2つのグループに分け、それぞれの情報を伝えてください。

●事故現場の王国側の背景情報

あなたは平和な小王国に暮らしています。正確には暮らしていました。過去形です。

あなたがランドメイカーとして治めていた、もしくは国民として暮らしていたのは大変のどかな国でした。他国との争いどころか交流もほとんどなく、しかし畑の実りは少なくもなく、怪物や鬼族の群生地からは遠く離れているせいで、剣は倉庫の奥にしまわれていました。しかし、それらは全部過去のことです。小王国はもはや存在しません。

先ほど巨大な列車が壁を砕いて王国に突入してきました。先頭の器官車にはいやらしく濡れ光る巨大な触手状のものが突き刺さり、激しく動いていました。明らかに暴走していたその列車は王国中を暴れ周り、全ての施設と住居を破壊したあとで国境の壁に突っ込んで停止したのです。それと、暴走中に車両のかなりの部分がちぎれて瓦礫のなかに転がっています。そちらにもかなりの人数の生き残りがいるようです。

●列車乗員側の背景情報

あなたはメトロ汗国の高名な冒険家、偉大なゴッドドラゴン汗の冒険列車に乗って、富と栄光を求める旅をしています。正確には旅をしていました。過去形です。

旅先でゴッドドラゴン汗が妃に迎えたマヌエラ姫の預言に従い、百万迷宮全域に大いなる悲劇をもたらすという大悪魔グランギニヨルを倒すために、「運命の時刻表」に記された時間と場所を目指す刺激と予兆に満ちた旅でした。しかし、残念なことに冒険列車は不可解な事故を起こして壊れてしまいました。これはきっと大悪魔の陰謀に違いありません。列車はどうやら辺境の小王国を壊滅させて止まったようで、あなたはちぎれて瓦礫の中に転がった客車からひどい格好で抜け出してきたところです。

王国にも多少ながら生き残りがいて、救助のために走り回っている人々が見えます。

●生存者救出

事故の生き残りを探し助け出すと言い出したPCには、その救助活動の結果として1D6人のやる気のあるボランティア《配下》が与えられます。この《配下》は別のPCに編成しなおしてもかまいません。また、《配下》とは別に40人の《民》が生き残っていて、PCたちのいる辺りにぞろぞろと集まってきます。

「私の家がッ、財産が！」

「お母さんが息をしてないの、助けて」

「ランドメイカー様、お救いください！」

《民》は色々なことを喋りますが、パニックに陥っているのであまり役には立ちません。今回、これらの《民》を《配下》に編成して引き連れていくことはできません。国がなくなっていて統率がきかないためです。

●バロック人の襲撃

PCたちが《配下》を得て《民》の生き残りの数も把握できたところで、国境の壁に突っ込んで止まっている列車の残りの部分から、奇妙なシルエットの人間たちが現れて人を襲い始めます。彼らはのちに【バロック人】と呼ばれることになるモンスターです。データは非公開にしてください。元は人間なので、PCの知り合いである場合もあるでしょう。そうした事態を起こしたいGMは、以下の表でそれぞれ1D6を振って【バロック人】の名前を決めてください。もちろん自由に決めても構いません。

バロック人名チャート　1D6

ダイス	二つ名	男性名	女性名
1	粉屋の	ハンス	ビアンカ
2	牧者の	アロイス	クララ
3	学生の	フランク	ダリア
4	茸取りの	ベンノ	ロジーナ
5	土作りの	エリック	レア
6	雑貨屋の	ヨハン	ヘルガ

【バロック人】は全部で4体います。意思の疎通はできませんので、戦闘になります。

戦闘が終わると、列車の奥のほうから悲鳴と怒声が混じったものが聞こえてきます。さらに水っぽいものが床にはじけて広がる音、何か重いものが落ちる音。奥にいる何かが人を殺しています。すぐにPCたちは列車の奥に向かい、冒険列車内の生き残りを全員救出しなければなりません。逸る宮廷をそのまま列車の中に進ませてください。

迷宮フェイズ

部屋に入ったら、下記の描写を読み上げてください。モンスターやトラップは、p75のマップに書いてあります。

●A3：器官車

描写： 器官車は生き物だ。外装は機械のようでも、中に入ってみればすぐにわかる。床も天井もピンク色の肉で覆われ、壁や天井からは奇妙な色と形をした臓器が吊り下げられている。それらを繋いで脈動しているのは血管だ。このように元から生々しい器官車の内部だが、今はさらに強い印象を与える状態になっている。車内は鮮やかな赤い人の血で覆われ、そこかしこに無残に引き裂かれた人体のパーツが転がっている。死臭が鼻から抜けて脳を打つ。ちょっと見ただけでは、何人死んでいるのか見当もつかない。きっと拾い集めても分からないだろう。

壁には穴が開いていて、外から強い力で突き破られたように見える。部屋の中ほどには黒くてヒラヒラのいっぱいついた服（もっとも、今は血で重く垂れ下がっている）を纏った女性が倒れていて、宮廷の気配を感じるとそちらに目を向けて弱々しく囁く。

「助けて。殺される」

その声が消えるか消えないかのうちに、床からいやらしく濡れ光る細長く眼のない怪物が何匹も起き上がり、宮廷に向けて血にまみれた口を大きく横に広げ、笑い顔を作ってみせる。

イベント： この部屋には事故の原因の【頭突きみみず】と【みみず】、それに加えてこの冒険列車を治めていた王宮の唯一の生き残りであるマヌエラ姫がいます。彼女は大怪我を負っていて動けません。逃げ出したり放っておけば【みみず】どもに食われてしまうでしょう。

【頭突きみみず】は巨怪（p26）として登場させても構いません。巨怪ルールを運用するのに手間取るようなら、通常のモンスターとしてのデータも用意してありますので、そちらを使用してください。戦闘の初期配置では、全てのモンスターを前衛に置いてください。

●B1：王宮

描写： この車両は冒険列車を牽引していた宮廷の王宮だったに違いない。豪華さと生活感を併せ持つ王宮の雰囲気は君たちには馴染み深いものだ。事故の後に列車の民が集まってきたのもここだ。そして集まってきた民は、同じように集まってきた怪物、先ほど外で戦った奇妙な体型に変わってしまった怪物人と必死に戦っている。だが、所詮はランドメイカーでもないただの人間。次々に屠られて数を減らしているようだ。ここで助けに入らなければ、彼らは遠からず全滅してしまうだろう。

イベント： この部屋には1クォーター目の時点で21人の《民》がいます。しかし、【バロック人】と【霧妾】が同じ部屋にいて《民》を殺しているので、《民》は1クォーターに1D6人の割合で減っていきます。GMは1クォーターが経過するたびに《民》の悲鳴を模した声を上げつつ1D6を振るとよいでしょう。

この部屋での戦闘に勝利すると、この部屋そのものを施設【王宮】として手に入れることができます。さらに、この部屋にいる生き残りの《民》を《配下》として編成することができます。彼らは、ゴッドドラゴン汗の宮廷が事故原因を究明するために先頭の器官車へ向かったことを教えてくれます。

●B2：運転席

描写： この車両は操縦士が冒険列車を走らせるための運転席だったようだ。だが今は操縦装置が大きく壊れ、金属板の隙間からはしゅうしゅうと音を立てて煙が噴出している。列車全体に散らばった器官車の眼から送られてくる光の像は歪み、この世のものとは思えないような極彩色の画素の群れが舞い踊る様子を映し出している。ここには操縦士もいなければ、この冒険列車の王であるゴッドドラゴン汗もいない。最悪なことにモンスターすらいない。次の車両が器官車両であろうことは表示板から確認できる。休んで英気を養ったほうがいいのだろうか？

イベント： 操縦装置から噴出しているものはトラップ【毒の霧】です。これを発見しないまま休んだPCは後悔することになるでしょう。

●このシナリオの傾向

キャンペーンシナリオの第一回。GMはこの後のシナリオを読んでいなくてもマスタリングできるが、読んでおけばいくつかアドリブをきかせることができるだろう。

●負けそうなときは

とりあえず「戦闘からは逃げられるし、いったん迷宮から出て再挑戦もできるよ」と声をかけてあげるのがいいだろう。悩んだまま誰も何も言わず、お菓子ばかりが減っていく時間がもったいない。キャンペーンの前半にはいくつでも単発シナリオを挟み込むことができるのだから、失敗することを恐れないようにプレイヤーを誘導しよう。

●死んだときは

戦闘で全滅とは言わずともPCが死んだ場合の対処は2つある。まず、あきらめる。これこそはハードコアでスポーツマン的な対処だ。死んだんだから仕方ないよなハハハ。新しいキャラクターを作成して再挑戦しよう。ここまで読んで怒り出した君も、もうひとつの方法はもうちょっと都会的でソフィスティケイトされているから安心してほしい。キャンペーンルールを使うのだ。p6にある、まだ死ぬことはできない！　のルールを使えば死を1回だけ跳ね除けることができる。これで安心だ。

●眷属：バロックの尖兵

バロックの尖兵は、近年になってから突然現れた新種のモンスターの総称である。例外なく肉体が奇妙に歪み、巨大化や萎縮を起こしたうえで自我を失っている。

代表：「グランギニヨル」
規模：拡大中
本拠：不明
構成：バロックモンスター
得意分野：無目的な破壊
加護：バロックの尖兵のモンスターは全て「バロック化」して、元の生き物の姿を失い、戦闘能力の上昇と引き換えに精神は完全に破壊されている。
流儀：現れ、バロック化の波を起こしてから死んでいく。

●加護：バロック化

バロック化したものはカテゴリーが異形、性格が愚かになる。名前に「バロック」が入り、さらに次の能力値修正を受ける。レベル+1、〔武勇〕+1、威力+2、《回避値》+1、《HP》+（新しいレベル）。

そして【人類の敵】に加えて次のスキルを得る。

【肉体歪曲】（常駐）このキャラクターの攻撃が絶対成功したとき、攻撃を受けたキャラクターの《配下》1D6体がバロック化し、モンスターとなる。

●頭突きみみず

メトロ汗国出身のキャラクターであれば誰もが知っている、嫌われ具合がナンバーワンの害獣である。こいつのせいで毎年何件かの凄惨な列車事故が起こるため、頭突きみみずを専門に討伐してまわる列車隊が存在するほどだ。線路の壁に特徴的な刻み目をつけながら移動するため、その巣は比較的発見しやすい。

●再挑戦の可否

このシナリオは再挑戦が可能である。ただし再挑戦を行うたびに、【バロック人】の襲撃によって《民》が1D6人減少してしまう。

●C1：大破した客車

描写：君たちは列車の壊れた連結部から中へ入り込む。中の空気は外と同じように悪く、粉塵と煙で目を開けているのがつらいほどだ。人がやっと1人通れるほどの狭い通路が奥へと続き、通路の横には等間隔でたくさんの扉が並んでいる。扉の向こうには大小さまざまな大きさの部屋がある。大きさこそ違え、基本的にどの部屋も調度は同じだ。寝台と簡素なテーブルと、たまに大きな衝撃を受けて破損した死体がある。最初のうちこそいちいち時間をかけて生存者を探していた君たちだが、そのうちに際限がないことに気づく。生きているならもう移動しているはずだろう、そんな考えが頭をよぎると、それに応えるように通路の奥、先頭車両の方向からひときわ大きな悲鳴が聞こえてきた

イベント：この部屋にはイベントはありませんが、通路に【難所】が仕掛けられています。

エピローグ

こうして君たちは事故を切り抜け、救えるだけの民を救うことに成功した。だが、これからどうしたものだろうか？

【頭突きみみず】を倒せばエピローグになります。戦闘中は壁際に蹲っていた女性、マヌエラ姫は壁に背中をあずけ、PCたちを見上げながら口を開きます。

●マヌエラの話

「助けてくださってありがとう。……私はマヌエラ、ここで生き残ったのは、私だけです」

「怪我はあるけれど、この器官車が破壊されない限り、私も死ぬことはありません。私はメトロ汗国の属国、パスモ汗国の王族でした。大悪魔グランギニヨルの復活を防ぐため、この器官車と共に育てられたのです」

「百万迷宮の全てに大いなる悲劇をもたらすグランギニヨル……この事故も、あのものが仕組んだことに違いありません」

こうした会話の間、マヌエラに最初に話しかけたPCはマヌエラに対する好意を1点、マヌエラと最初に肉体的接触を持ったPCは好意を2点設定されます。この好意は『猟奇戦役』キャンペーン終了まで、増えることはあっても消えることはありません。

「この器官車と『運命の時刻表』を持つものだけが、グランギニヨルの復活を止められる。グース様は私の父祖にそう告げられたのです。だから私はこんな、身体に、されて」

ふと見ればマヌエラの傷の場所は、器官車が壊されている場所と大まかに一致しています。

「気持ち悪いですよね」

視線を浴びたマヌエラは自嘲の笑みを浮かべて目を伏せ、話を逸らします。

「えっと、えーとその、それで、『時刻表』というのはこの石版……割れてる！」

●運命の時刻表

器官車の内壁に留められていた石版は、粉々に割れて半分が失われてしまっています。

「『時刻表』をセットしないと、器官車が時間通りに予定の場所に着かないんです。改訂版を取りにいかねばなりません」

「1800年代に私の故国から千年王朝に対して、友好の証として改訂版が贈られているんです」

「お願いです。この器官車と私を受けとってください。ペルペティウムで『運命の時刻表』を手に入れないと、全人類がすごく悲惨なことになってしまうんです！」

●王国再興

マヌエラと生き残りの《配下》を連れて列車の外に出ると、決意に満ちた目をした《民》たちに囲まれます。彼らはクラスが国王のPCに代わる代わる語りかけます。

「グランギニヨルに復讐を！」

「マヌエラ姫をお助けするべきでは」

「ランドメイカー様、お導きください！」

彼らは口々に色々なことを言いますが、やがてその声は溶け合って「新王国万歳！」と「国王万歳」の連呼へと変わっていきます。こうしてうやむやのうちに列車の修理と生き残りの移住が始まり、冒険列車を領土とする移動王国が出来上がってきます。

こうして始まるキャンペーン用の王国創造は、通常のものと少々手順が異なります。

- **巻末の専用王国シートを使用する**
- **欄外の専用王国名決定表を使用する**
- **人口はこのシナリオで救出した人数から**
- **周辺地理のルールはP.71を参照**

以上の点に注意してください。王国創造が終わったら、続けて王国変動の処理、成長などを行います。P.106のマヌエラ表を参照し、冒険列車の施設がマヌエラに及ぼす影響を確認してください。

●千年王朝へ！

晴れて正式に宮廷となったPCたちが千年王朝へ向かうことを決めたなら、マヌエラは国王の両手を自分の両手で包みこんで胸元まで持ち上げ、まっすぐに視線を向けて礼を述べます。

「あなたなら応えてくれると思っていました。あなたなら大悪魔グランギニヨルの復活を止めることができるはずです」

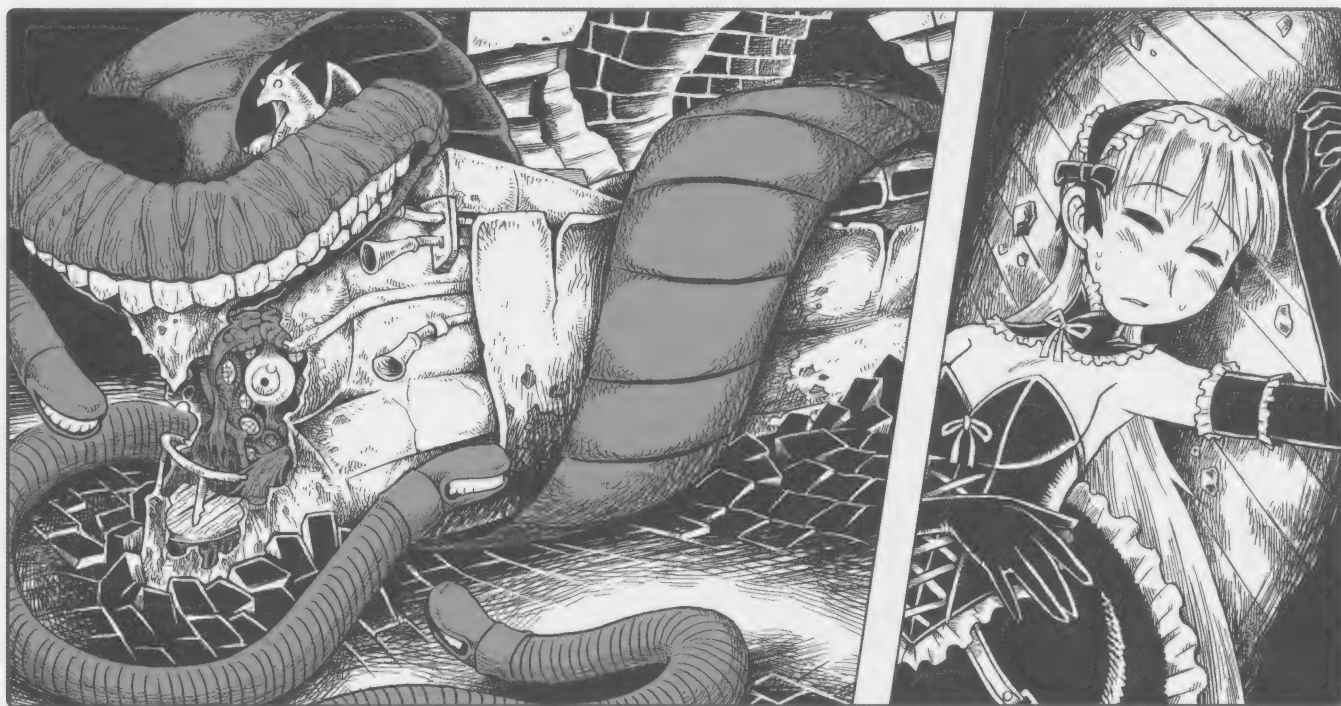
手に力をこめてマヌエラは続けます。

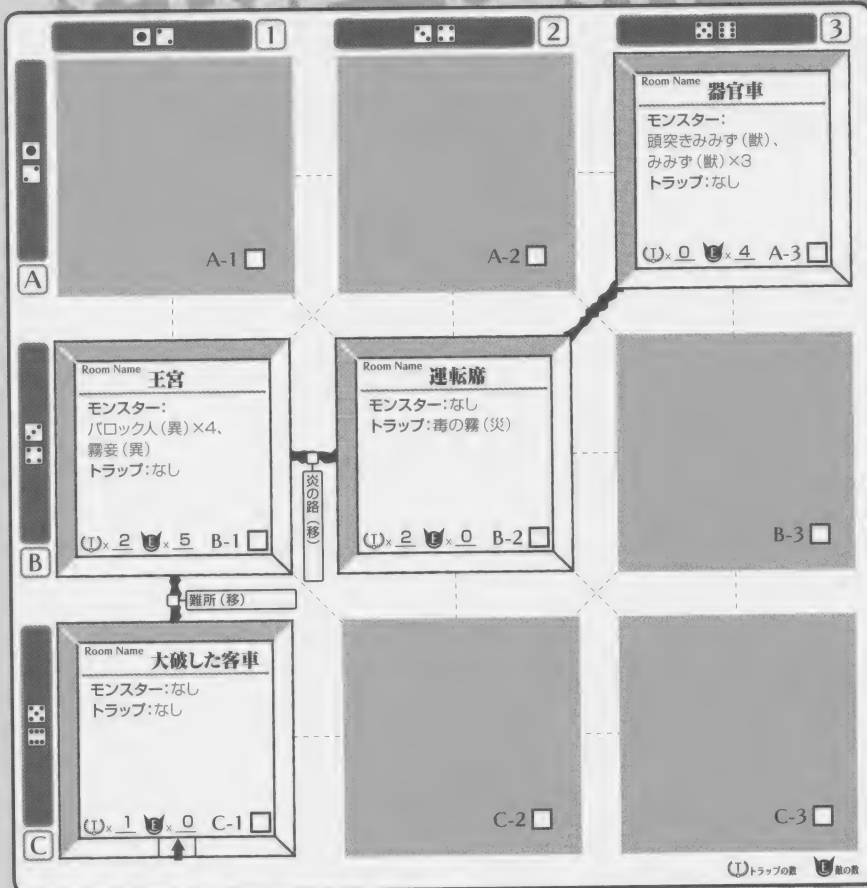
「この使命のためだけに私は生まれてきたのです。母はこの器官車の中で私を産んで死に、私は14の年まで乳母のほか人間には会ったこともなく、外に出ることすら許されませんでした。すべてこの旅のためだったのです」

「私の胸と器官車が、一緒に感動で震えているのが分かりますか？　あなたは私を連れて行くと言ってくれた。可哀想なゴッドドラゴンのような死に方をするかもしれないのに。私はあなたの勇気を、絶対に忘れません」

●つづく！　でも、その前に

キャンペーンの次のシナリオはレベル2の宮廷を対象にしています。このシナリオであまり《民》を救出できなければ、宮廷の平均レベルが2未満になっている場合もありえます。そういった状態で次のシナリオに進むことは危険です。とても危険です。たいへん危険です。単発シナリオをいくつか間に挟んで、宮廷のレベルを上げてから挑戦すると良いでしょう。

Crushed Adventure Train

壊れた冒険列車

迷宮の支配者:A3の部屋の【頭突きみみず】
シナリオの目的:列車事故の生存者を救出する

ダンジョン概要:正体不明の何かと接触事故を起こして暴走し、辺境の小王国を滅ぼしてからやっと止まった冒険列車。客車の大半を失っている。

列車王国命名表 D66

ダイス	表1	表2	表3
11	準急	ルーベンス	電車
12	第一次	シューティング	ライナー
13	営団	キャノン	チューブ
14	弾丸	はと	ボール
15	最終	グルメ	クライマー
16	都営	記念	シャトル
22	急行	ゴッド	列車
23	ノンストップ	エンパイア	トレイン
24	定期	ムーンライト	ビルダー
25	国鉄	スーパー	汽車
26	脱線	シューティング	ウィング
33	快速	会場に一番近い駅名	51
34	無事故	なにわ	スター
35	始発	北極	横断鉄道
36	迷走	踊り子	本線
44	夜行	エレクトロ	エクスプレス
45	鈍行	ソニック	ドリーム
46	通勤快速	地下	止まり
55	特急	魔階	アロー
56	恐怖	バード	号
66	試作型	観光	地下鉄

●マヌエラ

マヌエラのセリフは丁寧なんだか子供っぽいんだかよくわからない書き方をしてあるが、もちろんGMの好きなように変えてしまって構わない。さあ、さあさあ。

●マヌエラ表(P.106)

マヌエラは器官車および列車王国と同調しているため、PCたちが王国を発展させるたびに肉体に変化をきたす。マヌエラの変化の横にも何かあるが今は気にしないように。

●「運命の時刻表」

無機語で書かれているため、天使語を解するPCならば後半のみ読解可能である。なんと書いてあるのかは第四回を参照。前半部分は壊れて無くなっているのを忘れずに。

●ゴッドドラゴン

器官車がマヌエラの持ち込みなら、ゴッドドラゴンはどうやって冒険に出たのか不思議に思う諸君もいるだろう。答えは簡単、ゴッドドラゴンの器官車は最後尾に後ろ向きで連結されていたのだ。事故で壊れて跡形もなくなってしまったが、それはもう壮麗な器官車だったという

ちなみに、グランギニヨルとマヌエラの真相を暴いてしまったゴッドドラゴンは、自ら頭突きみみずの巣に向けて器官車を走らせた。もろともに世界の脅威を取り除こうとしたのである。しかし、その結果としてPCたちの王国は滅び、ゴッドドラゴン自身も死に至ってしまった。

しかし、GMが望むなら、キャンペーン後半でゴッドドラゴンを登場させ、真相を彼の口から語らせても構わない。

武勇 2 射程 0 威力 1D6+2 回避値 10 HP 5
性格 愚か 素材 鉄、情報

【人類の敵(モ)】【乱舞(肉)】
【肉体歪曲(モ)】(常駐)このキャラクターが攻撃を行ったとき、絶対成功すると攻撃目標の《配下》が1D6人減少する。また、そのエリアに減少した《配下》と同数の【バロック人】を配置する

「猟奇戦役」でグランギニヨルに使役された人間。バロック核によって肉体を迷宮化されている

SM-008 迷宮キングダム illustration YOSHII TOHRU

武勇 6 射程 1 威力 1D6+4 回避値 7 HP 20
性格 愚か 素材 肉、革

【人類の敵(モ)】【範囲攻撃(モ)】【突撃(肉)】【鉄腕(肉)】
【頭突き受け(モ)】(常駐)このスキルを修得しているキャラクターがダメージを受けたときダメージを与えた者と受けた者は共に1D6を振り、低い目を振った方が、そのダメージを受ける。目が同じだった場合、両方ともダメージを受ける

線路に好んで住み着き、器官車を襲う害獣

SM-010 迷宮キングダム illustration YOSHII TOHRU

Baroque Campaign 2nd Conquest

有節変奏曲（ストローフィックバリエーション）

プレイ人数：4人　対応レベル：2レベル
プレイ時間：5時間　シナリオ制作：池田朝佳

シナリオ概要

悪の権化「グランギニヨル」を倒すために旅立った冒険列車。だが、君たちの前に文字通り立ちふさがる男がいた。その男の導きで、君たちは、メトロ汗国の大会合（クリルタイ）と、冒険列車によるラリー「竜玉の祭りナーダム」に参加することになる！

はじめに

このシナリオは、2レベルのキャラクター4人の宮廷が対象となっています。四大列強のひとつメトロ汗国が主な舞台となるため、GMはシナリオに併せて、本書のp52～59と『迷宮ブック』p128～129を読んでおきましょう。

プロローグ

冒険列車は音を立てて線路の上を行く。列車は、今、千年王朝に向かって進んでいる。初めて経験する列車の旅は、高速かつ快適だ。

このまま一気に千年王朝まで！　そう思った瞬間、器官車が大きく汽笛を鳴らした（器官車の鳴き声をそう呼ぶらしい）。

ドーン。ぐしゃ。

次の瞬間、大きな衝撃が走り、君たちは嫌な音と共に車輪が何かを乗り越えるのを感じる。

……列車は停止した。

●パワードラゴン汗

「このような狼藉がまかり通ると思うのか！」

PCたちが様子を見に行くと、冒険列車に轢かれたため、満身創痍で血をだらだら流している、メトロ汗国の衣装を着た少年がいます。彼は「私をメトロ汗国スピネル氏族のパワードラゴン汗と知ってのことか！」と名乗り、元気に憤慨しています。

「まもなく大会合が始まるというのに、このままでは、自分の列車に戻ることすらままならない！　君たちの列車に乗せてくれ！」

パワードラゴン汗は、PCたちが何を言おうと聞く耳を持ちません。強引にPCたちの列車に乗り込み、大会合へ誘導します。

イベント：大会合（クリルタイ）

パワードラゴン汗の先導でたどり着いたのは、いくつもの線路が交わる広大な空間だった。そこには、何百台、何千台という車両がひしめき合い、何千何万という人間がいた。

列車の中には、扉を溶接され、密閉状態にあるものもある。内側からは「なんでもないようなことが幸せ」と、路道の聖典を唱える声が聞こえる。あれが噂の即身仏列車だろうか。

君たちの列車は、中でも一際豪華で、多くの車両が連結された列車の横に停車する。

「まずは、大汗にご挨拶をせねば！　君たちも当然、来るのだろう？」

大会合とは、普段は百万迷宮の異なる場所を走っているメトロ汗国の各氏族が集う、巨大な会議のことです。有名な行事であるため、〔才覚〕で難易度7の判定に成功したPCは知っています。また、メトロ汗国出身のPCならば、判定の必要はありません。会場はダイヤモンドクロッシングと呼ばれている部屋で、メトロ汗国の鉄道網の中心地です。

パワードラゴン汗は、強引に、PCたちを豪華な列車の中に連れて行きます。

PCが連れて行かれる豪華な列車は、メトロ汗国の首都にあたり、首長である大汗の列車である「ケイブエクスポリス」です。

マヌエラもPCに着いてきますが、なにかに怯えるように、PCの影に隠れて黙っています。イベント「ケイブエクスポリス」に続きます。

イベント：ケイブエクスポリス

1枚何MGもしそうな絨毯が敷き詰められた列車の中には、豪華な衣装の男女が座っていた。その前には百万迷宮中から集められたようなご馳走の山と、羊の乳酒を始めとする美酒の数々が並べられている。

入ってきた君たちを見て、部屋の中の男女が拍手をする。宴は今まさに最高潮のようだ。

ケイブエクスポリスの中では、大宴会が開かれています。出席しているのは各氏族の代表である公主や、その一族の者たちです。彼らは、PCたちをメトロ汗国の者か、誰かが招いた客人と思い、座ることを勧めてきます。席に着いたPCには、以下のようなイベントが起こります。

●フローライト公主

「見かけぬ顔じゃな。どこの田舎氏族の者か？　そこをどけ」

PCの1人（サンプルキャラクターを使っている場合は大臣に、そうでない場合は〔才覚〕の高い男性PC）に、美しい少女が話しかけてきます。フローライト公主です。

公主の座を継いだばかりの彼女は気を張っており、PCに対しても、きつい態度で臨みます。

（PCが名前を聞いてきた場合）「妾を知らぬと申すか!?　妾はフローライト。ホタルイシ氏族の公主じゃ」

（PCが従った場合）「ふふん。田舎氏族だが分はわきまえておるようじゃな。妾はフローライト。ホタルイシ氏族の公主じゃ」

（PCに対して）「妾に酒を注がぬか！　まったく、田舎氏族は礼節というものを知らぬ！」

（PCが何か言うと遮って）「不愉快じゃ！　おぬしの顔、覚えておくぞ！」

そういうと、フローライトは席をたち、PCの側から離れます。

●ドランクドラゴン汗

「飲もうではないか！」鬼族の血をひいた巨体の男性が、PCの1人（サンプルキャラクターを使っている場合は騎士、そうでない場合は〔武勇〕の高いキャラクター）に、飲み比べを挑んできます。彼はメトロ汗国でも、名うての酒豪、ドランクドラゴン汗です。〔武勇〕で難易度13の判定に成功すると飲み比べに勝利でき、《気力》を2点得ることができます。判定に失敗した場合、《HP》が1D6点減少します。

PCが勝った場合、ドランクドラゴンは「さすが、メトロの同胞よ！」と言い、負けた場合、「メトロの者ともあろう者がなさけない！」と言って、豪快に笑います。

サンプルキャラクターの騎士のことは、飲み比べの後に勝敗に関係なく、「よく見れば、罪人の娘ではないか！　貴様もわしに毒を盛るつもりか？」といって、嘲笑います。

●スィートドラゴン汗

PCの隣に（サンプルキャラクターを使っている場合は神官、そうでない場合は〔魅力〕の高い女性PC）、メトロ汗国の首長、スィートドラゴン汗が話しかけてきます。周りの人間がスィートドラゴンに対して頭を下げますので、彼が位の高い人間であることはすぐに判ります。スィートドラゴンは、PCを口説いてきます。

「君のような女性が我が国にいたことを知らないだなんて、僕は本当にのんきだなあ。あとで僕の作った詩を聞いてくれないかな？　君みたいな素敵な人に聞かせたいんだよ」

PCが承諾すると「本当かい？　じゃあ、約束の印にこれを受け取っておくれ」といって、宝石（1MG相当）をくれます。PCが断ると、悲しそうな顔をして去っていきます。

以上のイベントが起こったら、続けてイベント「水晶公主」が起こります。

イベント：水晶公主

延々と宴は続いているが、ふっとその座が静まりかえった。奥の扉から、幾人もの供を従えた女性が現れる。

「水晶公主様」

誰かが呟くのが聞こえた。どうやら、この女性こそ、メトロ汗国一の実力者、スィートドラゴン汗の妹、水晶公主であるようだ。

彼女の視線はどういうわけか、まっすぐに君たちを向いていた。

「どうやら招かれざる客がいるようじゃ」

彼女がそう言った途端、辺りの人々は腰の獲物に手をかけた。

宴会場に、スィートドラゴンの妹であり、メトロ汗国の実質的な支配者、水晶公主が現れます。辺りが殺気立つ中で、水晶公主はPCたちに質問してきます。

「外に止まっている列車は、ワイルド・グースより賜った器官車に相違ない。なぜ、おぬしのような者たちが所有しておる？　我らが氏族を殺して奪ったのか？」

PCが冒険列車に乗ることになった理由を説明すると、水晶公主は一応納得します。

「事情はわかった。……だが、我らも誇り高き竜の民の末裔として、そのまま列車を譲り渡すわけにはゆかぬ。おぬしたちには、冒険列車に相応しい者であることを証明してもらおう」

「これより開かれる列車による競技『竜玉の祭りナーダム』に参加し、勝利せよ。さすれば、冒険列車を所有することを許可する」

また、サンプルキャラクターの騎士がいる場合、水晶公主は騎士のことをちらりと見て、こう言います。「ナーダムは名誉ある戦いじゃ。その勝者が主張するのであれば、おぬしの父の罪が濡れ衣であったという話、みなが信じるやもしれんぞ。勝利すればの話じゃが」

PCたちが承諾すると、パワードラゴン汗、フローライト公主、ドランクドラゴン汗が対戦相手として名乗りを上げます。

PCが承諾しない場合、マヌエラが「わたしが頼れるのはあなた方だけなのです。ここは、勝負をお受けください」と頼んできます。それでもPCが承諾しない場合、生きて帰るのは無理だろう、ということを伝えてください。

●竜玉の祭りナーダム

PCが参加を承諾すると、水晶公主はPCに絵地図を手渡します。GMはp107の地図を、コピーしてプレイヤーに手渡してください。水晶公主は「竜玉の祭りナーダム」について、以下のことを説明してくれます。

・この競技は、メトロ汗国に伝わる「竜玉」と呼ばれる宝珠を集める競技であり、競技者は自らの列車と共に参加するものである。

・竜玉は10個あり、そのうち、より多い宝珠を集め、より早くスタート地点に戻ってきた者がこの競技の勝者となる。

・今、大会合が開かれている「ダイヤモンドクロッシング」がスタート地点兼ゴール地点となる。4つある通路の内どの通路に進むかは、レース開始時に発表される。

・ゴールが同時で集めた個数が同数の場合は、勝者を決めるための戦闘が行われる。

・競技者は、他の競技者に勝負を挑むことができる。勝負を挑まれた場合、断ることはできない。勝負とは、列車からおりて戦闘を行うことであり、勝負の勝者は、敗者の持つ竜玉をすべて手に入れることができる。逃亡した場合も、即座に敗者となる。敗者は競技から脱落する。

「なお、ナーダムに参加する車両は、器官車と王宮車両のみじゃ。配下を除く民たちと他の車両はナーダムが終了するまで、我らが預かろう」水晶公主はそう言い去っていきます。

通常通り、円卓会議を行ってください。

円卓会議が終了すると、イベント「竜玉の祭りナーダム」となります。

イベント：竜玉の祭りナーダム

宴の夜が明け、天井の星々が光を取り戻す。改めて見た部屋の中には、本当に多くの列車が集っている。その中心にいるのは、君たちの列車だ。君たちを始めとする競技者の列車は今、パレットと呼ばれる巨大な鉄の円盤に乗せられている。やがて、円盤は回転を始めた。

「各車両の最初に進む道は、パレットが止まった方角となる」水晶公主が告げる。

やがてパレットは回転を止め、君たちの列車は南を向いた。

「これよりナーダムを開始しま……する！」

スィートドラゴン汗の宣言に合わせ、器官車たちが大きく汽笛を鳴らした。

このシナリオでは、道中表は使いません。
迷宮フェイズとなります。

●このシナリオは

猟奇戦役キャンペーンの2話目となるシナリオだ。本文中にもある通り、メトロ汗国がシナリオの主な舞台となる。GMは本書や『迷宮ブック』のメトロ汗国に関するページを読んでおくこと。必須ではないが『百万迷宮大百科』のp29やp118の記事を読んでおくと、より楽しめるだろう。

●王国フェイズ

このシナリオでは王国フェイズがかなり長い。迷宮フェイズでライバルとなるキャラクターたちを印象付かせるためにも、NPCとPCの会話を行って欲しい。NPCに対し、印象的なロールプレイを行ったPCがいた場合、そのNPCに対する《好意》や《敵意》などの感情を与えてもよいだろう。

●マヌエラ

このシナリオ中には、いくつかのマヌエラのセリフがある。施設の建設によって語尾などが変化している場合は、その変化に合わせてアレンジして欲しい。

●パワードラゴン汗

スピネル氏族出身の17歳。このシナリオ以降たびたび登場する、PCたちのライバルキャラクターだ。メトロ汗国の国教、路道の熱心な信者であり、PCたちの列車に轢かれたのも、その天啓に従って線路に座っていたため。このシナリオで明かされることはないが、実はPCたちの列車に轢かれたときに死んでいる。現在のパワードラゴンは、天階の使徒である能天使が化身したものだ。その目的はPCたちとグランギニヨルを止めること。天階によって禁じられているため、それを彼の口からPCに教えることはできない。プロローグでPCたちの列車に轢かれる場面は、コミカルに演出して、プレイヤーの目を真相から反らそう。

●フローライト公主

ホタルイシ氏族の公主で、14歳の美少女。自分では自身が策略に長けていると思っている。代替わりしたばかりのため、氏族の代表として大会合に出席するのは初めてで、かなり気を張っている。PCに対して険のある態度を取るのも、そのためだ。キャンペーンの最後に、PCたちに求婚する可能性のある人物でもある。プレイヤーがサンプルキャラクターを使っている場合は、大臣のキャラクターに関わっていくようにするとよいだろう。

●ドランクドラゴン汗

ウンモ氏族出身の30歳。鬼族との混血であり、その頭部には角がある。大酒飲みで、メトロ汗国に伝わる武術、パス・オブ・アイアンの使い手でもある。鬼族の血をひいているためか、小鬼を始めとする鬼族を率いている。勝負事を愛する豪快な男。もしGMが望むならば、勝負に負けた彼が、PCの国の逸材になるなどの展開を付け足してもよい。

●竜の祭りナーダム

このシナリオの迷宮フェイズは、列車に乗っているという特殊な状況で行う。赴く迷宮も通常のものより、ずっと広い範囲にまたがったものだ。このシナリオにおける一部屋が、通常のシナリオの1マップに相当すると考えて欲しい。列車と線路のおかげで、普段よりも長い距離を一気に移動できるのだ。クォーターやターンなどの時間の単位に関しては、通常と同様に扱う。ただし、実際の時間の長さが必要になったときや、描写する場合は、1クォーターが1日、1ターンが4日程度として扱って欲しい。

迷宮フェイズ

この迷宮フェイズでは、PCたちは列車に乗って移動します。戦闘時や、指定のあるイベントでは、列車を降りているものとして扱います。

PCたちは、最初にC4の「土竜山」に向かうことになります。p79のマップで、○印を書かれている部屋に竜玉はあります。絵地図にも描かれてれています。竜玉は、何も書かれていなければ、取ることを宣言をするだけで入手できます。ただし、部屋によっては、入手するための条件や、トラップがある場合もあります。

GMは、各クォーターの最後にこのページの「NPCの動き表」を確認してください。そのクォーターで、NPCの誰かが竜玉を手に入れていた場合、どのNPCがどこの竜玉を手に入れたのか、各列車へ入った連絡として、マヌエラを通して、PCに伝えてください。

各クォーターごとのNPCの動きは、「NPCの動き表」を参照してください。4クォーター（1ターン）が経過すると、ドランクドラゴンとフローライトは、PCに勝負を挑んで来ます。GMは、PCがA～Cの1～4の部屋で竜玉を入手したら、イベント「競技者と勝負：ドランクドラゴンとの勝負」を起こしてください。A～Cの5～7の部屋で竜玉を入手したら、イベント「競技者と勝負：フローライトとの勝負」を起こしてください。

パワードラゴンはPCが先に竜玉を5つ手に入れた場合、以後「NPCの動き表」には従わず、ゴールの直前でPCを待ちかまえようとします。PCがB4のダイヤモンドクロッシングに到着したら、イベント「競技者と勝負：パワードラゴンとの勝負」を起こしてください。

NPCに挑まれた勝負で逃走したり、戦闘で全員死亡、または行動不能になった場合、イベント「敗れし者たち」が起こります。

13クォーターを過ぎてもPCがゴールしていない場合、1クォーターが経過するごとに、《民の声》が1点ずつ減少していきます。

●A1：火焔魔神の化石

描写：水辺を抜けると、列車の窓から手に竜玉を握った火焔魔神が見えた。配下たちに怯えが走る。マヌエラが「ご安心ください。迷宮化のせいでしょうか、この火焔魔神は石と化しています」と言った。だが次の瞬間、「おまえたちはナーダムの競技者か?」石の火焔魔神の影から、紅蓮の炎を纏う本物の怪物が現れた。

イベント：【ヴァラクカール】が竜玉を預かっています。【ヴァラクカール】は中立です。友好的になるか、戦闘で倒せば、竜玉を渡してくれます。交渉表を振る場合、サイコロを2回振り、どちらかの結果を選ぶことができます。

●A2：毒蛇の沼地

描写：不気味な沼地の横を、列車は走り抜けていく。列車の窓から見える沼の表面は、不気味に蠢いている。「あれはなんでしょう……」マヌエラが、不安げに呟く。

イベント：沼地には、トラップの【藪から棒】がしかけられています。

●A3：茸の森

描写：気がつけば、列車の窓からは大きな菌類の連なりが見えるようになっている。「ここは茸の森なのですね」マヌエラが言う。一際大きな茸の上に、竜玉が輝いている。

イベント： PCの1人が、〔探索〕で難易度11の判定に成功すると、茸の上の竜玉をとることができます。この行動は計画的行動となります。また、竜玉のある茸には、【毒針】のトラップが仕掛けられています。

●A4：一本橋峠

描写：下の階層を望むことができる巨大な亀裂に、鉄の橋が架けられている。強い風が吹き、橋は大きなきしみを上げた。「この橋を渡るのには、慎重な操縦が必要になりそうです」マヌエラが不安そうに呟いた。

イベント：この部屋から移動するには、器官車を上手く操らなければなりません。PCの誰かが〔魅力〕で難易度11の判定に成功する必要があります。この行動は補助の行動となります。

●A5：白鳥座駅

描写：天井で星の欠片がキラキラと光る通路を列車が走る。線路の彼方に、大きな駅が見えてきた。駅のホームの端に、竜玉を持ち、こちらを見ている人影がある。「あれは、天階の……羽根兜の乙女です」マヌエラが言う。

イベント：【羽根兜の乙女】が竜玉を預かっています。【羽根兜の乙女】は中立です。友好的になるか、戦闘で倒せば、竜玉を渡してくれます。交渉表を振る場合、サイコロを2回振り、どちらかの結果を選ぶことができます。

●A6：カラカラ砂漠

描写：高い天井の上で夏星が強い光を放ち、列車の装甲をジリジリと焼く。「この砂漠には竜王がいるそうです」マヌエラが言うと、突然雄叫びが響く。「ヒャッハァー!!」砂煙をあげ、列車強盗が襲いかかってきたのだ!

イベント：【階賊】3体との戦闘となります。

●A7：風渡る渓谷

描写：列車はごおごおと風の唸る、深い渓谷にさしかかった。窓から谷を伺う君たちの顔に、一陣の強風が吹き付ける。気がつけばそこには竜玉を抱えた天狗がいた。「おぬしたちがナーダムの競技者じゃな」谷中に響き渡るような声で、天狗は言う。

イベント：竜玉は【天狗】が預かっています。【天狗】は中立です。友好的になるか、戦闘で倒せば、竜玉を渡してくれます。交渉表を振る場合、サイコロを2回振り、どちらかの結果を選ぶことができます。

●B1：逆流川

描写：迷宮の作用でか、この川は滝の方角に向かって流れているように見える。その水面が大きく揺れたかと思うと、何かが飛び出し、川沿いの線路を走る列車の前に現れる。

イベント：中立の【河童】4体が現れます。

●B2：滝の道

描写：滝の轟音が、列車を震わせる。不思議なことに、滝の水は落ちるのではなく、上の階に向かって、上昇している。川からの水も逆流し、滝壺に流れ込んでいる。これも、百万迷宮ゆえの光景だろう。線路は、その滝の裏側を通っている。「あの滝には気をつけてください。水とはいえ、浴びたらただでは済みません」

イベント：滝に対して捜索の判定を行うと、竜玉が滝の裏側の奥にあることが判ります。竜玉

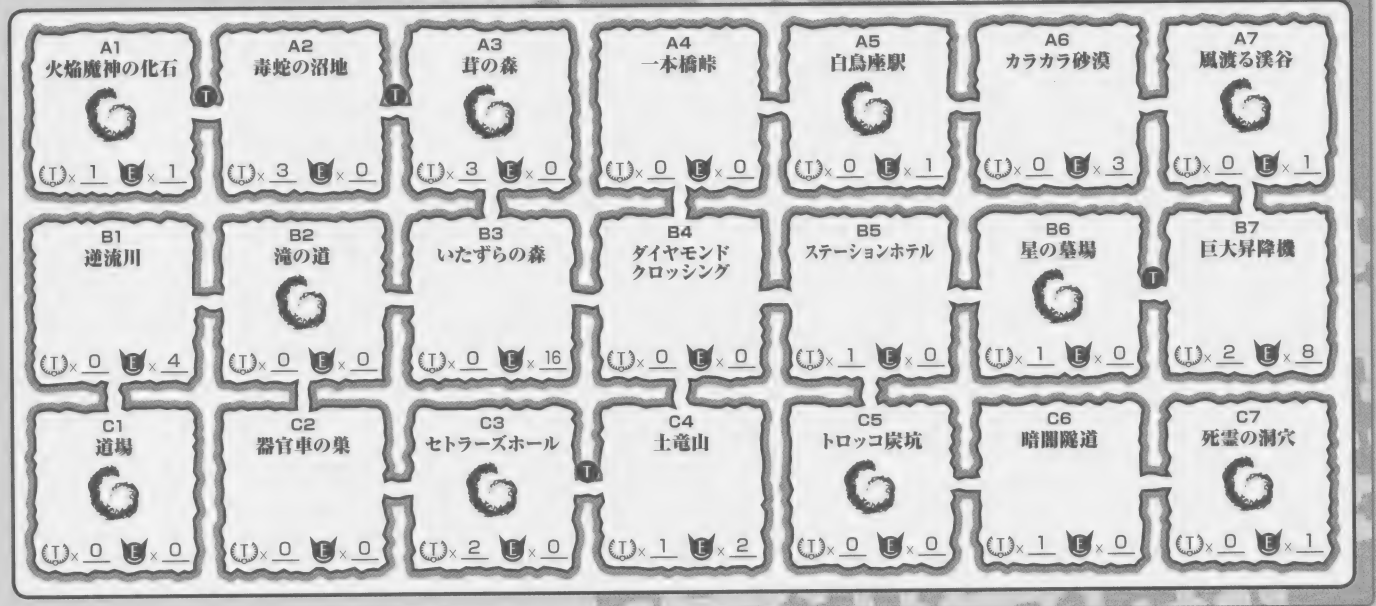
NPCの動き表

クォーター	パワードラゴン汗の動き	フローライト公主の動き	ドランクドラゴン汗の動き
1	A4 「一本橋峠」へ移動	B5 「ステーションホテル」へ移動	B3 「いたずらの森」へ移動
2	A5 「白鳥座駅」へ　竜玉を獲得	B6 「星の墓場」へ移動　竜玉を獲得	A3 「茸の森」へ移動　竜玉を獲得
3	A6 「カラカラ砂漠」へ移動	B7 「巨大昇降機」へ移動	A2 「毒蛇の沼地」へ移動
(1ターン経過) 4	A7 「風渡る渓谷」へ移動　竜玉を獲得	B7 「巨大昇降機」へ移動（【坂道】のせいで足踏み）	A2 「毒蛇の沼地」にいる（【藪から棒】を解除したため）
5	B7 「巨大昇降機」へ移動	シナリオ本文参照	シナリオ本文参照
6	B6 「星の墓場」へ移動	シナリオ本文参照	シナリオ本文参照
7	B5 「ステーションホテル」へ移動	シナリオ本文参照	シナリオ本文参照
(2ターン経過) 8	C5 「トロッコ炭坑」へ移動　竜玉を獲得	シナリオ本文参照	シナリオ本文参照
9	C6 「暗闇隧道」へ移動	シナリオ本文参照	シナリオ本文参照
10	C7 「死霊の洞穴」へ移動　竜玉を獲得	シナリオ本文参照	シナリオ本文参照
11	B5 「ステーションホテル」まで戻る	シナリオ本文参照	シナリオ本文参照
(3ターン経過) 12	C4 「ダイヤモンドクロッシング」へ	シナリオ本文参照	シナリオ本文参照

Places of Dragon Orb

竜玉の在処

シナリオの目的：竜玉の祭り「ナーダム」に勝利し、自分たちが冒険列車の持ち主であることをメトロ汗国に認めさせる

マップ概要：メトロ汗国の宝、「竜玉」の安置された場所であり、竜玉の祭り「ナーダム」の舞台となる。四階層からなり、複数の迷宮によって構成されている。競技者には、この場所を描いた絵地図が手渡される。本来、迷宮の地図は地図自体が迷宮化してしまうため、絵地図はかなり簡略化されている。巨大昇降機があるため、グランドゼロの中心地に近い場所である。

●A1:火焔魔神の化石
モンスター:ヴァララカール(異)×1※中立
トラップ:なし
●A1からA2への通路
トラップ:坂道(移)※A1が高い場所となる
●A2:毒蛇の沼地
モンスター:なし　トラップ:薮から棒(災)×1
●A2からA3への通路
トラップ:坂道(移)※A3が高い場所となる
●A3:茸の森
モンスター:なし　トラップ:毒針(古)×1、シークレットドア(古)×1※A2への通路を隠している
●A4:一本橋峠
モンスター:なし　トラップ:なし
●A5:白鳥座駅
モンスター:羽根兜の乙女(天)×1※中立
トラップ:なし
●A6:カラカラ砂漠
モンスター:階賊(人)×3　トラップ:なし
●A7:風渡る渓谷
モンスター:天狗(天)×1※中立　トラップ:なし
●B1:逆流川
モンスター:河童(深)×4※中立　トラップ:なし
●B2:滝の道
モンスター:なし　トラップ:なし
●B3:いたずらの森
モンスター:羽妖精(妖)×16※中立　トラップ:なし
●B4:ダイヤモンドクロッシング
モンスター:なし　トラップ:なし
●B5:ステーションホテル
モンスター:なし　トラップ:ホテル(施)×1
●B6:星の墓場
モンスター:なし　トラップ:なし
●B6からB7への通路
トラップ:坂道(移)×1※B7が高い場所となる
●B7:巨大昇降機
モンスター:鉄砲魚(深)×5、兵隊エルフ(深)×3※敵対
トラップ:エレベータ(施)×1
●C1:道場
モンスター:なし　トラップ:なし
●C2:器官車の巣
モンスター:なし　トラップ:なし
●C3:セトラーズホール
モンスター:なし　トラップ:変身(災)×1
●C3からC4への通路
トラップ:坂道(移)※C4が高い場所となる
●C4:土竜山
モンスター:ドワーフ(妖)×1、土竜人×1※友好的
トラップ:なし
●C5:トロッコ炭坑
モンスター:なし　トラップ:なし
●C6:暗闇隧道
モンスター:なし　トラップ:煙突(施)×1
●C7:死霊の洞窟
モンスター:死神(死)×1※中立　トラップ:なし

パワードラゴン汗

●スキル:【疾風怒濤(ク)】【決戦存在(職)】【連携攻撃(便)】
●アイテム:【貫く者】【甲冑】【強壮剤】【強壮剤】【強壮剤】【乗騎】

スピネル氏族の若き勇者。路道の熱心な信者であり、曲がったことや理不尽を許せない熱血漢。外見は爽やかなのだが、意外と執念深い。現在は、こともあろうに列車で自分を蝶いた宮廷を打ち負かすことに熱心だ。《配下》は最大人数である17人を連れている。戦法としては【貫く者】を使い、モンスターの【三羽ガラス】と【連携攻撃】を行って大成功を狙い、【疾風怒濤】で威力を2D6+17にすることを目指そう。

迷宮キングダム　illustration.CARELESSLY

ドランクドラゴン汗

●スキル:【覇権(ク)】【竜道(職)】【乱舞(肉)】
●アイテム:【徒手空拳】【強壮剤】【強壮剤】【強壮剤】【お酒】【お酒】

ウンモ氏族を率いる汗。【巨鬼】の血をひいているため、部下として【小鬼列車】を始めとする鬼族を連れている。またパス・オブ・アイアンを使う竜拳士である。得意技は、鬼功砲(【鬼神の一撃】)と竜鱗功(【外皮】)。メトロの民たる者、かくあるべしという意識が強く、メトロの名誉を汚す者には容赦をしない。今回、ナーダムに参加したのも、他国の人間が器官車を使うということが許せなかったためだ。

迷宮キングダム　illustration.CARELESSLY

フローライト公主

●スキル:【伝令(ク)】【小転移(召)】【転送(召)】
●アイテム:【魔杖】【眼鏡】【召喚鍵】【お酒】【衣装】【強壮剤】

ホタルイシ氏族の公主。まだ公主になりたてで、まつりごとや陰謀に対する技量は高くない。しかし、召喚の技はなかなかの腕前である。後方から【転送】を使い、自軍のダメージを敵軍に与える。若く美しい公主ということで、他の氏族への婿入りを狙う若者たちにとっては、絶好のターゲット。しかし本人には、まだ婿を取る気はなく、むしろ、近づいてくる男たちに対して警戒心を抱いている。そのつれないところがまたよいのだ、という意見もチラホラ。

迷宮キングダム　illustration.CARELESSLY

を採るためには、列車を降り、〔探索〕で難易度11の判定に成功する必要があります。ただしC4の「土竜山」で【ドワーフ】と【土竜人】を列車に乗せている場合、彼らが手伝ってくれるため難易度は9になります。失敗すると激しい滝の水に打たれ、1D6点のダメージを受けます。この行動は計画的行動となります。

PCが竜玉を手に入れると【ドワーフ】たちは感謝しつつ列車を降り、謝礼としてアイテムの【モグラ棒】をくれます。

●B3:いたずらの森

描写: 天井からは緑の蔓草が垂れ下がり、線路に被さるように茂る緑の木々のおかげで、見通しは悪い。列車はゆっくりと進んでいる。ふいに木々の影からクスクスという笑い声が聞こえて来た。羽妖精の群れが現れる。

●B4:ダイヤモンドクロッシング

スタート地点兼、ゴール地点です。PCがゴールしようとすると、イベント「競技者と勝負」のパワードラゴンとの戦闘が起こります。

●B5:ステーションホテル

描写: 列車の旅は快適だが、たまには揺れない寝床で寝てみたい。君たちがそんな気分になったとき、線路の先に宿屋の看板が見えてきた。

イベント: この部屋には、【ホテル】のトラップがしかけられています。

●B6:星の墓場

描写: 列車が進む度に、ざくざくと音がする。小さな光の塊がはじけ飛ぶ。ここは、寿命を終えようとする星々が集う場所、星の墓場。死の間際に正気を失った星が、何度も列車にぶつかってくる。見た目こそ美しいが、危険すぎる場所だ。

イベント: 捜索の判定に成功すると、竜玉の場所が判ります。場所が判れば、竜玉を手に入れることはできますが、飛んでくる星にぶつかってしまう可能性があります。竜玉を取りに行くPCは〔探索〕で難易度11の判定に失敗すると、《HP》に2D6点のダメージを受けます。

●B7:巨大昇降機

描写: 列車の進路に昇降機の扉が見えてきた。すぐ近くと思われた扉は、なかなか近づいて来ない。「近いのではなく、扉が巨大なのです」マヌエラが言う。

いよいよ、扉が眼前に迫ったとき、チーン！という音がした。扉はなめらかに開き始めた。

イベント: 現れた【鉄砲魚】5体、【兵隊エルフ】3体との戦闘となります。

●C1:道場

描写: 「ここはメトロ汗国の国教、路道の道場にして、ワイルド・グース信仰の総本山・ザナバザル寺院ですね。竜玉がある筈ですが……」厳かな雰囲気の漂う道場からは、路道の聖典を唱える声が聞こえてくる。

イベント: 道場では、何人もの人間が路道の修行をしています。竜玉を手に入れるためには、ワイルド・グースに対する敬意を示さなければなりません。PC全員が〔才覚〕で難易度7の判定に成功する必要があります。この判定は計画の行動となります。失敗したPCは、次のクォーターにもう一度判定を行うことができます。成功したPCは、判定の必要はありません。

●C2:器官車の巣穴

描写: 列車はいくつもの引き込み線のある部屋に到着した。部屋の中央には器官車があり、その周りに、何人もの路道の神官や武装したメトロの獣騎兵がいる。器官車が動く。そこには装甲も真新しい、小さな器官車がぴーぴーと小さな汽笛を鳴らしている。「ここが器官車の巣……」マヌエラが呟いた。神官たちが器官車をおくるみで包む。ここでは、器官車が大切に育てられているのだ。

イベント: 部屋にいるメトロ汗国の民たちは、PCがナーダムの競技者であることを知っているため、特に敵対的な行動はとりません。ただ、よそ者であるPCがこの神聖な場所を通ることを快くは思っていないので、礼儀正しく接する必要があります。宮廷のうちの誰かが、計画的行動を行い、〔才覚〕で難易度11の判定に成功すれば、問題なく通り過ぎることができます。誰も成功しなかった場合、この部屋を通り抜けることができません。次のクォーターに、もう一度判定を行ってください。

●C3:セトラーズホール

描写: 列車は階層をまたがってそびえる、山の斜面を蛇行しながら走っている。やがて、小さな駅と集落が見えて来た。「あの村に、竜玉がある筈です」マヌエラが言う。駅には「セトラーズホール」と書かれており、その傍らにワイルド・グースを祀る小さな祠がある。祠の中で竜玉は神秘的な光を放っている。

イベント: 祠には、トラップの【変身】が仕掛けられています。

●C4:土竜山

描写: ごつごつとした岩に覆われ、起伏の激しい地形を列車はゆく。「この辺りは、土竜山と呼ばれている辺りですね」地図を見ながら、マヌエラが言うと、器官車が汽笛を鳴らした。線路の脇で、数匹のドワーフが手を振っている。

イベント: 友好的なモンスターである【ドワーフ】、【土竜人】1体ずつと遭遇します。彼らは、自分たちをB2の「滝の道」まで連れて行って欲しいと行ってきます。PCがこれに了承して彼らを列車に乗せると、お礼として【お守り】を1つくれます。

1ターン以内に彼らを「滝の道」まで連れていかないと、彼らは怒って、列車を降りてしまいます。《民の声》が1点減少します。

●C5:トロッコ炭坑

描写: この辺りは、かつて魔素の鉱脈として賑わっていた坑道だ。しかし、魔素が取り尽くされた今は、寂れているようだ。天井の低い通路を、列車は軽快に走り続けている。「この辺りはなにもなさそうです」マヌエラがそう言ったとき、ガン！

という衝撃が走り、列車は急停車した。「……どうやら、線路に障害物があったようです」マヌエラが心なしか、不機嫌そうな声を出した。

イベント: 線路を無断借用していたトロッコが放棄され、列車の進路を邪魔しています。このトロッコをどけないと、C6の方向に進むことはできないようです。〔武勇〕で難易度11の判定に成功すると、トロッコをどけることができます。この判定は、計画的行動として扱います。

●C6:暗闇隧道

描写: ごぉごぉと音を立てて、列車は狭い隧道の中を進んでいく……。

●C7:死霊の洞穴

描写: 狭い隧道はとぎれ、列車は、天井の広い岩場にさしかかった。前方に洞穴の入口が見えるが、線路はその入口の辺りでとぎれている。竜玉はおそらく、あの中にあるのだろう。

イベント: 洞穴の中には【死神】がおり、竜玉を預かっています。【死神】は中立です。友好的になるか、戦闘で倒せば、竜玉を渡してくれます。交渉表を振る場合、サイコロを2回振り、どちらから結果を選ぶことができます。

イベント:競技者と勝負

●ドランクドラゴンとの勝負

描写: 「よく、器官車を操るではないか！　だが、よそ者にナーダムの勝者の座を譲るわけにはゆかん！　勝負を申し込む！」君たちの進もうとする線路の上で、鬼族の血をひく者が吠える。

イベント: ドランクドラゴンと彼の率いる【小鬼列車】2体、【小鬼】4体、【巨鬼】1体との戦闘となります。ドランクドラゴンは自分の《HP》が5以下になると、「メトロ汗国の他にも武勇に長けた者たちはいるものだな。俺は考えを改めよう！」といって、降伏します。

●フローライトとの勝負

描写: 「妾に屈辱を与えた者が、ナーダムで勝利するなど、許さん。妾自ら、ここで引導を渡してくれるわ！　いざ、尋常に勝負せよ！」

美しい少女は線路の上で君たちを指さした。

イベント: フローライトと、彼女の率いる【傭兵】8体との戦闘となります。【傭兵】が2体以下になると、フローライトは「妾は思い上がっておった。……お主たちは強いな。……どうか許して欲しい」といって、降伏します。

●パワードラゴンとの勝負

描写: ゴールを目指して、君たちの列車はスピードを上げ続ける。「まもなくダイヤモンドクロッシ

ングです」マヌエラ言ったとき、別の声が聞こえた。「君たちは僕が倒す！」

イベント：ゴール直前でパワードラゴンに勝負を挑まれます。パワードラゴンはPCたちと必ず戦おうとしているため、PCがどのタイミングでゴールをしようとしても、必ず起こるイベントです。パワードラゴン、【三羽ガラス】1体、【風船ペンギン】2体、【ハルキュオネ】4体と戦闘になります。PCまたはパワードラゴン側のキャラクター全員が死亡または、行動不能になったら、この戦闘は終了します。

イベント：敗れし者たち

気がつくと君たちは拘束され、牢獄の中にいた。明日の朝、処刑が執行されるという。なすすべもなく君たちはうなだれた。

「諦めてはなりません。あなた方だけが、この世界を救えるのです」

床を破って、マヌエラが現れた。

ナーダムに敗れ、処刑されようとしているPCたちをマヌエラが助けにきます。

マヌエラは、逃げることを提案してきます。了承すると、PCたちの列車とともに、PCは逃げ出すことができます。PCの国とメトロ汗国の関係は「敵対」となります。

シナリオは失敗したものとして、終了フェイズを行ってください。

エピローグ

「見事！（PCたちの列車名）の勝利じゃ！」

水晶公主の宣言と共に、メトロ汗国の者たちが歓声を上げる。「その器官車と列車を、お主たちのものと認めよう！」

君たちは主賓として、再び大宴会の座に着かされる。ご馳走が山のように積まれ、次々に酒を勧められる。この宴はしばらく続きそうだ。

PCは無罪放免となり、メトロ汗国との関係が「友好」になります。

宴会の席ではパワードラゴンが「今回は敗れたが、僕は諦めない。君たちを倒す！」と宣言します。また、プロローグの宴会で喧嘩をしたPCに対して、フローライトが「妾は勝負ごとで負けたのは初めてじゃ。うぬぼれておったのかもしれん……」と、顔を真っ赤にしながら話しかけてきます。フローライトのそのPCに対する《好意：愛情》が、1D6+1点上昇します。

サンプルキャラクターの騎士を使っている場合、水晶公主が話しかけてきます。「見事、勝者となったな。父の無実を主張するなら、今じゃがどうする？」水晶公主はそう、PCに対して持ちかけます。PCがこの申し出に応じて、メトロ汗国の人間に対し、父の無実を主張すると、宴会場は静まりかえります。そこで、ドランクドラゴンが「ナーダムの勝者の主張だ！みなのもの、異論はないな！」と怒鳴ります。

「では、この者の父もこの者自身も、今後いかなる咎もなき者とする」

水晶公主が宣言しPCの主張は認められます。騎士の使命は達成されたことになります。

通常どおり終了フェイズを行ってください。

●迷宮フェイズについて

マップの広さと、PCたちが列車に乗っていること以外は通常の迷宮フェイズのルールにしたがって進行する。《配下》を使った情報収集や、「先を急ぐ」ことも通常通り行うことができる。「先を急ぐ」ルールは、PCがナーダムに勝利するために、重要となる場面もあるかもしれない。クォーターが経過する前の方が成功しやすいので、プレイヤーが忘れているようならば、GMから示唆してもよい。

●マップ

このシナリオでは、通常のマップシートの代わりにp107の絵地図を使用する。絵地図の上に、PCの現在位置を表すコマを置こう。ただし、経過した時間や【お弁当】【フルコース】の使用などを管理するために、通常のマップシートも用意しておくと便利だろう。

●【モグラ棒】・【迷宮工事】

PCはアイテムの【モグラ棒】や、スキルの【迷宮工事】を使って、現在いる部屋から、隣接している部屋に向かって新たな通路を造ることができる。プレイヤーが新しい通路を引きたいと主張した場合、GMはp79のマップを参照して、それが可能かどうかを教えること。絵地図では隣接している部屋が判りにくい場所があるが、隣接していない場合、通路を引くことはできない。

●NPCの動き

PCの動きによっては、整合性にこだわらず、GMはNPCを自由に動かしてかまわない。

●A1:火焔魔神の化石、A5:白鳥座駅、A7:風渡る渓谷、C7:死霊の洞窟

この4部屋に配置されているモンスターはいずれも「脅威の配置制限」（『迷宮ブック』p17）を超えている。それぞれのモンスターは、通常のマップの支配者に相当すると考えて欲しい。これはこのシナリオの1部屋が、通常の1マップに相当していることを表現するためだ。遭遇の起こる回数が、「脅威の配置制限」を超えているのも同様だ。

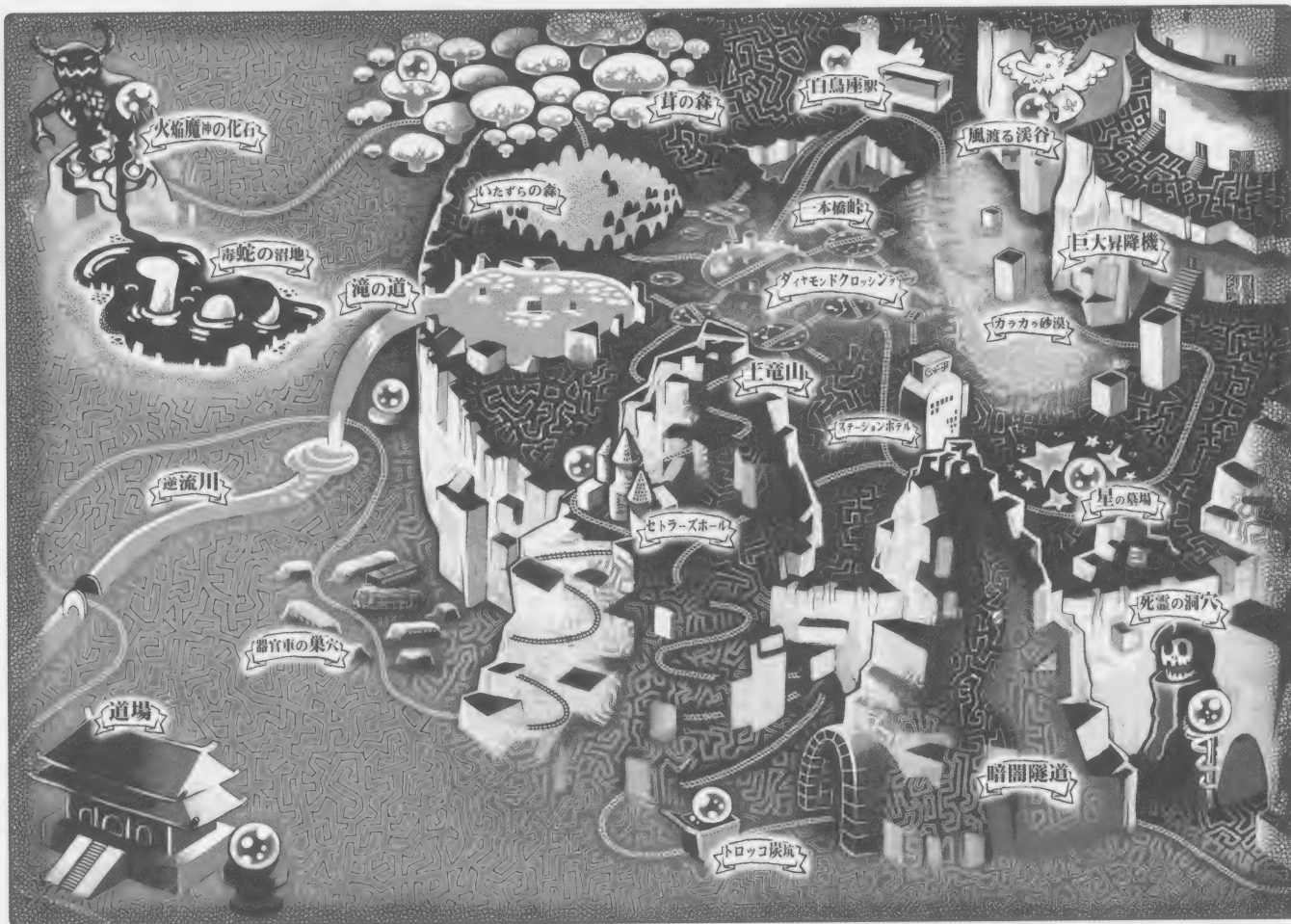
●ナーダムでPCが敗北した場合

戦闘に敗北したことで、PCが死亡や行動不能になっていても、メトロ汗国が回復してくれるている。PC全員を公衆の面前で処刑するためだ。PCがマヌエラと共に逃げ出さなければ、PCは全員処刑され、死亡する。

●再挑戦

このシナリオでは、再挑戦を行うことはできない。PCがNPCとの勝負から逃亡したり、戦闘で全員行動不能になったりした場合、シナリオは失敗となる。ただし、シナリオの成功、失敗にかかわらず、次のシナリオへと進むこと。

Baroque Campaign 3rd Conquest

暗闇の中の集祷文(コレクタ)

シナリオ概要

マヌエラは列車の行く先に『運命の時刻表』が有ると言う。果たして列車は導かれるまま、千年王国へと辿り着いた。時刻表と交換条件に、魔術師たちは怪物退治を依頼してくる。宮廷は図書館内で暴れる新型ゴーレムを止められるだろうか。

プレイ人数:4人　対応レベル:3レベル
プレイ時間:6時間　シナリオ制作:B. M

はじめに

このシナリオのメインは"多層ダンジョン"です。今までの『迷宮キングダム』とは一風異なる、長丁場の戦いになるでしょう。そのつもりでマスタリングしてください。プレイヤーには、王国フェイズで案内人スパークの口からそのことを知らせる構成になっています。うっかり伝え忘れないようにしてください。

プロローグ

マヌエラは静かに語った。

「石版の場所へ、この列車が導いてくれます」

彼女の言う通り、列車は見えない力に引きずられるようにして迷宮内を進んでゆく。旅は順調そのもので、やがて列車は千年王朝に辿り着いた。千年王朝は折りしも災厄王聖誕祭の時期であり(P.45参照)、街路は喧騒に包まれていた。線路の左右に露店が並び、楽隊が寿ぎ屋が所かまわず騒いでいる。

……と、列車の前に灰色の制服を着た魔法使いが立ち塞がった。どうやら祭りの期間中は列車に速度制限の魔法をかけるらしい。マヌエラは強固に反対したが、他に道もないので渋々魔法をかけさせた。

「私の器官車になんてことするのかしら。とってもデリケートなのに……」

●災厄王聖誕祭

ここで、お祭りを楽しむパートになります。宮廷は好きな順番で一人一回ずつ1D6を振り、表に従ってください。

お祭りイベント表　1D6

ダイス	結果
1	面白い土産物(災厄王漢字キーホルダー、災厄王ビッグペナント、災厄王温泉饅頭等々)を発見し、プレゼントする。好きなキャラクター1人(マヌエラでも良い)の、あなたへの《好意》が1点上昇する。
2	酔っ払いに絡まれる。軽くあしらえるかどうか〔才覚〕で難易度7の判定を行う。失敗すると奇襲扱いで襲いかかって来る(【人間の屑】が宮廷の人数分居るものとして扱う)。【お酒】を渡すと判定に自動的に成功する。
3	寿ぎ屋がやって来る。あなたが祝うほど魅力的かどうか〔魅力〕で難易度9の判定を行う。成功するとクッキー(【お弁当】として扱う)を貰える。
4	叫び声が上がる。スリだ!　貴方の財布は大丈夫だろうか。〔探索〕で難易度7の判定を行い、失敗すると1MG失う。達成値が12以上ならばスリを捕まえることに成功し、謝礼として1MGを受け取る。
5	運動競技祭が開催されており、短距離走に参加することになる。〔武勇〕で判定を行う。ライバルはそれぞれ〔武勇〕1、2、4の三人。一番高い達成値を出した者が優勝となる。達成値が同じだった場合、振り直して決着を付けること。優勝すると賞品として【お酒】が貰える。
6	誕生祝いの花火魔法が暴発する(どうやら花火魔法師がボケていたようだ)。宮廷全員は1点のダメージを受ける。痛いだけだが、これも祭りの醍醐味である。

全員が振り終えたら次に進みます。

●暴走

ゆっくりと祭りを見物していた君たちだが、突如として列車の速度が上昇する。

「制限魔法のせいで暴走してるんだわ!　だから言ったのに!」

マヌエラが悲鳴を上げる。暴走列車は屋台を跳ね飛ばし、寿ぎ屋を宙に舞わせながら千年王朝を駆け巡る。壁を突き抜け、柱を薙ぎ倒しても勢いは止まらない。列車は厳重な魔法の警備フィールドを易々と突破し、あろうことか国の中枢である「賢人会議」が行われている大広間に飛び出してしまった。

ドンガラガッシャーン。

もうもうとたちこめる煙、崩れ落ちる瓦礫、あちこちから上がる非難の声。

そこで列車の前に老魔術師がゆっくりと歩み出たかと思うと、赤水晶のはまった杖を一振りする。すると列車はピタリと止まる。彼こそ大宰相フォーマルハウト師だ。列車の魔力が思ったよりも強かったためか、杖にはまった赤水晶に軽くヒビが入る。議長は軽く眉をしかめた。

「さて、壁の修理代、会議を邪魔したこと、不法侵入等々……どのような形式で代償を支払うつもりだ?」

議長はゆっくりと宮廷に問いかけます。

●会議は踊る、されど……

「賢人会議」はまとまりのあるものではありません。列車の出現を"伝説"になぞらえて説明しようとする魔術師、派閥争いに利用しようとする魔術師、どさくさに紛れて予算を計上しようとする魔術師たち等々。

列車が突入した時には『エンキド・パラス師の作成した対魔法呪物の暴走と処理班の選抜及びガラテア図書館の存続に関する討議』というテーマが論じられていました。偏狭な魔術師エンキドが「対魔法ゴーレム」の開発に成功したのですが、うっかり起動させたために魔法使いを狙って暴れ出したのです。宮廷は謝罪と賠償の形として、その退治を半強制的に依頼されます。退治を請け負えば成功報酬として「運命の時刻表」を手に入れることができます。

●パワードラゴン参上

そこへ颯爽とパワードラゴンが現れた。

「おっと、僕を忘れて貰っては困りますね!　ゴーレムを止め、石版を受け取るのは僕です!」

何の脈絡もないのですが、議長は何故か興味深そうにパワードラゴンを眺めたかと思うとその要求を聞き入れます。

師はパワードラゴンの正体に気付き、天階の助けになるならば、と考えたのですが、プレイヤーにそれを知らせる必要はありません。

「……ほほぉ……なるほど……。ふむ、それは面白い。パワードラゴンとやら、お主の任務への参加を認めよう。もしパワードラゴンがゴーレムを倒せば、石版は彼のものになる。これでよいな、暴走宮廷よ?」

●出発

「案内人」として、スパークという子供が付きます。図書館の中にもついてきて、色々と説明をしてくれる役どころです。各エリアに彼のセリフが記載されているので、参考にしてください。ダンジョンに関する有用な情報を与えてくれるので、編成会議の前に彼を登場させるといいでしょう。

以下は彼が持っている情報の例です。

「よ、よろしくお願いします」

「図書館はとても広いから、探索するのに時間がかかっちゃうと思います。食べ物の準備は忘れないでください」

「中にいらっしゃる魔法使いの方々は、とても気難しいです。怒らせないようにしてくださいね」

「あ、そうだ、中に何があるか、ボクも良く分からないんですけど……エレベータがあるらしい、とだけは聞いています。乗る時は"もんすたぁさぷらいずどゆぅ"と唱えるらしいです」

「ボクは戦闘も探索もできませんので、皆様の活躍を後ろから見守らせていただくことにします。がんばってください」

スパークに必要な情報を喋らせたら、円卓会議を始めましょう。

迷宮フェイズ

舞台は呪物に関する資料を専門的に集めているガラテア図書館。中に何が潜んでいるかを正確に知るものはいません。

ゴーレムが暴走しているにも関わらず、内部に残っているオタク魔術師が3人います。彼らに「おつかい」や「リドル」で翻弄されながら最深部への道を切り開くことになります。

●多層ダンジョンの注意

ガラテア図書館は三層構造になっています。各エリアには階数を表す数字が頭についています。1階の入口「A-1」エリアは「1-A-1」となり、2階中央「B-2」エリアは「2-B-2」です。

上下移動の方法は基本的に階段とエレベータのみですが、【もぐら棒】で通路を上下に掘ることもできます。ただし、1階より下と3階より上には掘ることができません。

●階段とエレベータ

階段やエレベータの使用は通路の移動と同様に扱います。エレベータの中は部屋として数えないため、中でイベントを発生させたり、中で休憩したりすることはできず、ランダムエンカウントも発生しません。また、このエレベータは深階や天階にも通じており、文字通り【エレベータ】として使うことができます。エレベータは何階分移動しても通路一本分の移動として扱います。

●ゴーレム暴走

ゴーレムは暴走しているので、放っておくと結界を破って出てきてしまいます。エンキド師がエリア1-B-2で言う通り、6ターンが経過した時点で強制戦闘イベントが発生します。

●ガラテア図書館ランダムエンカウント表

このダンジョンでランダムエンカウントが発生した場合、このチャートを使用してください。

ガラテア図書館ランダムエンカウントチャート　2D6

ダイス	結果
2	締め切り間際の魔術師バクサツが、唸りながら空間転移してくる。「ランドメイカーを爆殺するシーンのインスピレーションが湧かないなぁ……おっ?」。宮廷は彼の爆殺魔法で全員1D6のダメージを受ける。誰も戦闘不能にならなかった場合、もう一度全員1D6のダメージを受ける。誰かが戦闘不能になるまで、これが繰り返される。一人でも倒れるとバクサツは満足し、お礼に【ポーション】を渡して去っていく。「良い話が書けそうだよ!」
3	神出鬼没の図書館員ライブラが、怖い顔をして走ってくる。「あなたたちっ!　武器を持って図書館に入って!　没収しますっ!」。彼女に一切の言い訳は通用しない。武具アイテムを何か1つ(宮廷全体で1つで良い)渡すか、走って逃げるかする必要がある。逃げる場合は宮廷全員が〔探索〕で難易度7の判定を行う。失敗したPCは武具アイテムを全て奪われ、おしおきとして1点のダメージを受ける。
4	何故か草むらにエロ本が落ちている。男性PCは誘惑に抵抗するために〔才覚〕で難易度8の判定に成功しなくてはならない(もちろん自発的に読むこともできる)。失敗した(または読んだ)1人毎に1クォーターが経過する。絶対失敗したPCは更に「散漫」のバッドステータスを受ける(これは男性としての何かが色々とアレな状態になっていることを示す)。イベント終了後、エロ本は【情報】の素材1個として入手できる。
5	局地的な“本雪崩”の発生。宮廷全員は〔探索〕で難易度9の判定を行い、失敗すると1D6ダメージを受ける。絶対失敗すると3D6のダメージを受ける。
6	本の間から魚が這い出して噛み付いてくる。これらは【紙魚】という【渡り魚】の変種で、紙の中に棲息する。宮廷全員は〔武勇〕で難易度9の判定を行い、失敗すると「毒」のバッドステータスを受ける。
7	宮廷の人数と同数の警備ゴーレムに出会う。彼等は「アイコトバ　ヲ　イエ」と呼びかけてくる。5秒以内に答えないと、襲いかかってくる。合言葉は「アイコトバ」である。データは【ゴーレム】と同じ。
8	通路の奥から呪文の詠唱が聞こえてくる。宮廷全員は〔才覚〕で難易度8の判定を行い、失敗すると「呪い」のバッドステータスを受ける。
9	【司書小鬼】たちが本を運んでいる(人数は宮廷と同じ)。手伝ってあげることもできる。それには2クォーターほどかかり、宮廷全員が〔探索〕で難易度8の判定に成功する必要がある。最初から手伝わないか、誰かが判定に失敗すると【司書小鬼】は激怒して襲いかかってくる(戦闘になる)。全員が判定に成功すると、本を何冊かくれる。これは【情報】の素材1D6個として扱う。
10	口にバツ印のマスクをした集団が、物凄い形相で宮廷を睨みつけてくる。誰かが一言でも発すると、「図書館では声を出すなと言っておるだろうがなのだァ———ーッ!!!」と絶叫して襲いかかってくる。彼等は“図書館絶対静寂保存会”のメンバーであり、【狂信者】(人数は宮廷の半分)として扱う。
11	成績不振の案内人ロスト君が、おどおどしながら歩いている。「また道に迷いました。こうなったら、人の道にも迷うおうかと」。手には飛び出しナイフが握られている。どうやら強盗をするつもりのようだ。彼を説得するには誰かが〔魅力〕で難易度13の判定に成功しなくてはならない。成功すると「僕が間違っていました!」と改心し、飛び出しナイフをくれる(1レベルの【ダガー】として扱う)。失敗した場合【迷宮病患者】(1体)となって襲いかかってくる。倒すと元の姿に戻り、捨てゼリフ(例「バーカ!」)を残して去っていく。
12	チャボ夫人が視察に訪れる。宮廷を捕まえ、図書館での行動、公共物の取り扱いについてクドクドと説教を始める。「良いですか。図書館内では大声を出さない、走らない、火炎魔法を使わない、3メートル以上のクリーチャーに変身しない……」。説教は1D6クォーター続く。途中で口実を作って逃げ出すには、誰かが〔才覚〕で難易度12の判定に成功しなくてはならない。

●賢人会議の様子

以下のセリフ集はいがみ合う魔術師、学閥の争いといった賢人会議のフレーバーだ。GMはこれを適度に用いて雰囲気を演出してほしい。文中の『新しい広場』や『北天学院』というのは学閥の名称。詳細な説明は『百万迷宮大百科』のp28を参照するのがいいだろう。

会議のセリフ例:

「ほほ、そうか、『新しい広場』がメトロから列車を購入しようとしたのは、こういうことであったか」
「聞き捨てならんな。そもそも今回の議題には『北天学院』の贈賄についてが含まれていると思ったが?　会議を中断して得をするのは果たしてどちらかな?」
「……言っている意味が良く分からないのだが?」
「待て、これは伝説の“丸い丘の紅き球ヒビ割れし刻”の再現ではないか?　だとすると大変なことになるぞ」
「それは私も思っていた。これは何らかの災いが世界に降りかかろうとしている前兆ではないか。早急に対策班を」
「そうだな、予言対策班は、順番通りならば『夜明けの学院』の持ち回りとなっている。すぐさま特別予算を計上してもらおうではないか。額は、そうだな……」
「おいおい、おそらく“四十二峡谷草稿”の引用だと思うけど、“紅き球”は“あがきだま”というのが定説じゃないか。つまり、魂のことだよ、キミィ」
「またぞろ『アレクサンドリア大図書館』の啓蒙思想が出てきたか。愚民に分かり易い“新解釈”にすぐ飛びつく」
「はっ、何も新しいものを生み出せないくせに『新しい広場』を名乗る厚顔無恥に言われたくはないねぇ」
「それは『北天学院』のことだろうが!　あんなボンクラどもと我々を一緒にするな!」
「なにを!」
「てめぇ!」
「バーカ!」
「バーカ!」

●フォーマルハウトとの会話

何もかも見透かしたような目、高圧的で反論を許さない態度。大宰相マグナス・フォーマルハウト師は一筋縄ではいかない相手である。

「(まだ喋ってないのに)もちろん、これを達成したら『運命の時刻表』とやらをお主たちに進呈しよう。これで文句はなかろうが」
「……ふーむ?　もしもお主たちが勝てば、ソレはそうなのだろうし、もしもパワードラゴンとやらが勝てば、アレはああなのだろう」
「ソレがソレとなるならば、コレもソレの中に含まれた計画の一部……」
「ソレと言えばそれだし、アレと言えばあれだ。愚か者どもめ、なぜワシの言うことが分からんのだ」

●マヌエラ

マヌエラは宮廷に同行してガラテア図書館へと向かう。器官車に魔法をかけられたことで千年王朝の第一印象はすこぶる悪くなっているようだ。ことあるごとに魔術師に非難の眼差しを向け、宮廷に魔法を使うキャラクターがいれば、「魔法使いの人ってみんなこうなんですか」と気持ち悪そうに尋ねる。

1階

●1-A-1：図書館入口

描写：厳重に封印がされた扉の前にスパークが立ち、指をパチリとならすと扉が開く。中では数人の魔術師たちが忙しそうに働いていた。重要な資料を持ち出すために梱包したり、ゴーレムが外に出ないようにするための結界（気休めだが）を張ったりしている。君たちに気がつくと、気さくに声をかけてきた。

「中に入るのか？　奥で【ガーゴイル】が暴れているようだから、気を付けろよ」

スパーク君：どうですか？　ボクの一番の魔術、扉開けの魔法です。300ポンドの扉まで開けることができるんですよ。案内人扉開け技能甲種二級を6歳で取得……って、ちょ、ちょっと聞いて下さいよ〜〜。

イベント：部屋で働いている魔術師からは、他にも色々な話を聞くことができます。奥には「美術エリア」「服飾学エリア」「怪物学エリア」などがあること。エレベータを使うには条件があること。この事件を理由に、ガラテア図書館は取り壊されるんじゃないかと言う噂。エンキド師は実力のある方だけに、もったいないという感想。警備ゴーレムは合言葉を言うと動作を止める筈だが、どんな合言葉だか忘れてしまった。簡単な合言葉だったと思う。など。

1-B-1への通路には、【鍵（レベル3）】のトラップがあります。スパークに開けてくれと頼むと「いやぁ、鍵がかかっている扉を開けるのは、違う魔法なんですよ」と断られます。

●1-B-1：美術エリア

描写：大量の蔵書。狭い通路、夥しい本棚。あちこちに雑然と本が積まれており、今にも崩れそうな感じだ。あまつさえゴーレムの影響なのか、部屋全体がかすかに震動している。積まれているのは真面目な美術書の類だが、あまり読まれた形跡は無い。

スパーク君：ああっ、本が崩れそうですねっ！

これは危ない、早く他の部屋へ移動しましょう。毎年“本雪崩”で死者が出ているんです！

イベント：この部屋でぐずぐずしていると“本雪崩”の可能性があります。これはトラップという形で表されていて、部屋には【崩壊（レベル1）】、【藪から棒】。1-B-2への通路に【迷い道】のトラップが配置されています。

本棚の奥からは【ガーゴイル】が宮廷の人数と同じだけ出てきます。元々は図書館のガーディアンであったものが野生化したものです。敵対的なモンスターとして扱いますので、交渉は不可能です。

●1-B-2「読書室」

描写：こんな騒ぎだと言うのに、のんびりとお茶を飲みながら本を読んでいる老人が居る。高位の魔術師を示すローブをまとい、水晶のはまった杖を傍らに置いている。頭は禿げ上がり、手足は皺だらけだが、不思議な威厳に満ちている。彼にジロリと睨みつけられ、威厳の源が鋭い眼光にあると気付いた。老人とは思えぬ力のある瞳で、彼は君たちを眺めている。

スパーク君：ここは読書室……あっ、あのお方がエンキド師ですっ。

イベント：宮廷の来訪を、エンキド師は喜びません。以下は彼のセリフの例です。

「なんじゃい、騒々しい。邪魔をするな。……また立ち退きの話じゃろう？　ワシらはここを退かんぞ」

「なに、ゴーレムを倒しに来た？　ほう。それは助かる。ワシにも制御できんで、少し困っておった」

「少しだけな（強い口調で）」

「いちおうワシが結界を張ったが、まあ、持って6ターンじゃろうなぁ」

「そいじゃ後はよろしく（本を読み始める）」

「（PCが階段を登る寸前に）ああ、そうそう、下にはブックワームがいるから気を付けろよ」

「それと、警備ゴーレムに出会ったら合言葉を言え。“ア・イ・コ・ト・バ”じゃ。分かったな（読書に戻って宮廷を無視）」

部屋にある登り階段は、2階のエリア2-B-2に続いています。

●1-C-3：エレベータ1階

描写：図書館の一角にエレベータが設置されている。扉には『蒼き円に入りし者、この扉をくぐらん』と書かれている。

スパーク君：これは、他の階に移動できるエレベータですね。【エレベータ】としても使うことができるようです。開けるには……もんすたぁさぷらいずどゆぅ！　もんすたぁさぷらいずどゆぅ！

あ、あれ？　おかしいな、開かないですね。も、も、もしかしたら蒼い円に入っている者が通れるんじゃないでしょうか。え？　そのまま？

イベント：これは1〜3階を繋ぐエレベータで、【ブルーリボン】を持っていれば自由に通行できます。扉に書かれている言葉は「青い輪（＝ブルーリボン）を着けていると扉が開く」という意味です。男性PCがブルーリボンを着けているとゆっくり渋々開き、女性PCが太股に着けていたりするとレバーがガシャガシャと持ち上がり、物凄い勢いで開きます。開きまくります。彼の本名はエロベーターと言います。ダンジョン冒頭にも書いてある通り、このエレベータは【エレベータ】として使うことができます。宮廷に物資の補充をさせたい場合などに便利でしょう。神官が【生け贄】のスキルを持っている必要は有りますが。

この部屋にはトラップ【結界】が配置されています。

●1-C-2：服飾学エリア

描写：様々な衣装に関する本、および実際の標本が展示してある……と言うと聞こえは良いが、部屋の隅には“ワー妹コレクション”と題して「ブルマ」「セーラー服」「パジャマ」など6種類のアレなコスチュームが展示されているため割と台無しである。

スパーク君；これは……なんというか……ボクには分からない世界ですね。

イベント：部屋には鍵がかかっており、【服飾学エリアの鍵】を使わないと開けられません。ワー妹コレクションの服を持っていく場合、服1種類につきアイテム1つとして数えること。スパークに着せることもできます。その場合はアイテム欄を消費しないので得ですが、なんとかして彼を説得する必要があるでしょう。

この部屋にはトラップ【結界】が配置されています。

2階

●2-B-2：怪物学エリア

描写：壁や床、天井など、所狭しと怪物の絵が描かれている。本棚の背表紙を眺める限り、古今東西、あらゆる怪物に関する書物が集まっているかのようだ。しかし、よくよく見ると主に姿かたちを記したものがほとんどで、生態や伝承に関する情報は僅かしか無いのであった。

スパーク君：怪物の姿……造型に関する書籍ばかりですね。おや、ドラゴンの本が床に散乱していますね。誰かが読んだ後に放置したんでしょうか。図書館員に怒られますよ、これ。

イベント：ここにある本の大半は怪物グラビアや怪物グラフィックファイル、怪物無修正裏本の類です。降り階段が1階のエリア1-B-2に通じています。

ここにある本には【感染】のトラップが仕掛けられており、判定に失敗した者を（ランダムに選んだバッドステータスではなく）「愚か」にします。トラップを解除すれば本は「情報」の素材2D6個になります。

それに加えて、立派な竜になるため修行中の【ブックワーム】が1体、宮廷を不意討ちしようと待ち構えています。彼は精一杯悪く、危険なドラゴンであることを表現しようとしますが、残念ながら基本的に小心者なので、怖さがありません。中立的なモンスターとして扱ってください。以下は彼のセリフの例です。

「ぐはははは、わがたからをうばいにきたか……ぬすじん？　め！（棒読みで）」

「われはいはひゃくじゅうのおう、どらごんであるぞ。ひゃくじゅう？　……まあ、ひゃくじゅうなんだけども」

「きさまらみなごろ……皆殺しぃぃ！！？？（素）　……えっと（青い顔で本を読み直しながら）……いや、ええと……」

「やいてやるぞ。あついぞ。ぐわー」

●2-A-3：二次元の魔術師

描写：部屋中に少女の絵画が飾られている。その中心に小さなテーブルが置いてあり、一心不乱に絵を描いている太った魔術師がいる。彼はそのゴツい体格に似合わず、繊細な線で精緻な人物画を仕上げている。君たちの方には注意も払わない。作業に没頭しているらしい。

スパーク君：彼はムンディルファリさんです。女の子に人気の絵描き魔術師なんですよー。実はボクも氏の作品は持っています。

イベント：ムンディルファリは宮廷を完全に無視します。いかに呼びかけようが、自分の作業が終わるまでは動きません。宮廷が終わるまで待つことにした場合、2クォーターが経過します。作業を静かに待っていた場合、彼は機嫌を良くして宮廷の誰か（ランダム）の似顔絵を描いてくれます。これは【肖像画】として扱います。もし、強引に作業を邪魔した場合、彼は非常に機嫌を悪くし、無言で宮廷全員を強制的にエリア1-A-1に転移させてしまいます。その場合、もう一度訪れると彼の作業は終わっています。が、アイテムは貰えません。以下は彼のセリフ／応対の例です。

まず、女性PCが居ると「三次元に興味はないから」とのお言葉。聞いてもないのに。

「何？　何しに来たの?」

「早くしてくれないかな。時間ないんだ」

「鍵？　あるよ」彼は首から【服飾学エリアの鍵】をかけています。

宮廷が鍵を貸して欲しいと頼むと、交換条件を出してきます。「それじゃ、この【ガラテア図書館保存嘆願署名】に全員サインしたあと、エンキド師に渡してくれ。スットゥングルのサインも忘れずに貰ってくれよ」

ここで宮廷は署名運動の手伝いをすることになります。【ガラテア図書館保存嘆願署名】はアイテム一つとして扱い、サインに時間はかかりません。宮廷全員とスットゥングル（エリア3-B-3）のサインを入れてエンキド（エリア1-B-2）に署名を渡すと「あいつら！　……そうじゃの、これでガラテアも喜ぶじゃろうて……」と呟きます。目には光るものが。その後、エンキドは巻物（【悟りの書】）をくれます。「勘違いするな。ちょうど余っておっただけじゃ。これはゴミの整理であって、お前等には関係ないからな」「お前等のような遊び人も、それを読めば少しは賢くなれるじゃろうて。何？　まだレベルが足りない？　五月蝿いわい！　早く出ていけ！」

宮廷がおつかいを終えて帰って来ると、ムンディルファリは机上のコップを使ってエンキド師と通信してそれを確認します（遠話のまじない）。確認が取れると【服飾学エリアの鍵】を渡してくれます。また「腹が減ってない？　ボクは味覚に興味ないから」と言って【フルコース】をくれます。ここで彼の絵を褒めると、もう一つくれます。

●2-B-3：司書室

描写：たくさんの司書小鬼たちが、ロープでぐるぐる巻きにされて床に転がされている。そして、部屋の書籍を一群の山羊頭が貪っている。壁の出席表を見ると、司書長ライブラは「パトロール中」となっている。

スパーク君：なんてことだ！　このままじゃ蔵書が山羊のフンになってしまいますよ！

イベント：【山羊頭】は5匹いますが、態度は中立で交渉が可能です。【司書小鬼】は宮廷の人数と同じだけいますが、縛られたまま寝こけています。元々あまりやる気はなかった様子です。起こしたあとで仕事ぶりを批判すると怒って襲い掛かってきますが、そういう話を振らなければ特に何もしません。

この部屋には登り階段があって、3階のエリア3-B-3に続いています。さらにトラップ【カビ】と【こたつ】が配置されています。

●2-C-3：エレベータ2階

この部屋は1階のエレベータと同様です。エリア1-C-3を参照してください。

トラップ【結界】が配置されています。

3階

●3-B-3：三次元の魔術師

描写：部屋に入った途端に、なんとも言えない薬品臭が鼻を突いた。周囲にはありとあらゆるポーズと格好の人形（全て女性）が所狭しと並んでおり、あちこちペンキが飛び散っている。その不衛生な床の上に座り、一心不乱に人形を塗っている痩せた男がいる。ローブは塗料でまだら模様になっているが、不思議と筆を握る指は汚れていない。そして、人形から目を離さずに声をかけてきた。「あーちょっと待ってて。すぐ終わるから」

スパーク君：彼はスットゥングルです。この方の作る人形は芸術品なんですよ。実はボクも何体か持っています。も、もちろん芸術品として！

イベント：ここは「女体エリア」でもあり、あらゆる女体のサンプルや資料が揃っています。男性PCに対しては「ガラテア図書館ランダムエンカウントチャート」の4番と同様に扱います。スットゥングルは変人ですが、気さくでつきあい易いタイプです。彼は額に青いバンダナをしているのですが、これは【ブルーリボン】です。

以下は彼の応対の例です。

女性PCがいると「あー、あー、残念。……造型がイマイチだね」とのお言葉。聞いてもいないのに。

「何？　これが欲しいって？　フォルムがイマイチな要求だねぇ」

「じゃあ、分かった。ボクの出す問題に答えら

●エンキド

フルネームはエンキド・パラス師。人間嫌い。人造物をこよなく愛し、彼等は裏切らないと信じているオタク。ゴーレムだけでなく人造人間にも精通している。マヌエラを見て「そうか、その手があったか!」と呟いたりもする。典型的なとんでも爺ちゃんだが、魔術の腕だけは超一流なので大きな罪に問われることはないだろう。

●ガラテア図書館

呪物に関する資料を集めた図書館……と言うとソレっぽいが、いわゆる現代で言うフィギュアオタクな魔術師が居ることで少々物議を醸している場所、アキバ系魔術師の巣窟である。研究のためと称して、色々とアレなものやソレなものが集められている。ダンジョンオタクが良く湧く。マヌエラはロリコンオタク魔術師どもに絶賛される。

●絶賛の例

「いやあ、オタクら凄い彼女連れてるね!」

「(小声で)氏はマニアだね、きっと」

「キターって感じだよね!」

●ガラテア

エンキドの妻。元司書。資料の落盤事故で他界。ガラテア図書館には、エンキドと彼女の思い出が詰まっているのである。ライブラはエンキドとガラテアの娘。

●エンキド派

一言で言えばオタクの集まり。学閥で上位が占められている賢人会議にあって、実力でその座を勝ち取った稀有な例がエンキド・パラスである。一年でその座を追われたが、先進的（マニアック）な考え方は一部の若い魔術師たちの熱烈な指示を受けている。その考えに共感した変人たちがガラテア図書館に巣食っており、彼らを総称して「エンキド派」と呼ぶ。会議に直接の影響力を持っているわけではなく、派閥とはいえ基本的に仲が悪い（ただし自分たちのテリトリーが犯されると団結する）。あまりにも奇抜な実験を繰り返すため、ある種の反乱分子として見られており、それが今回の事件で「ガラテア図書館解体動議案」にまで発展した。

●対魔法ゴーレム

他人嫌いのエンキドが、魔術師に対する嫌がらせとして開発した困りもののゴーレム。あらゆるスキルを停滞し、反射するフィールドを周囲に展開している。素の戦闘力と硬さもハンパではなく、殴るだけでスキルの効果を中和するなどやりたい放題。

●スパーク

宮廷の案内役となる見習い魔法使い。密かにエンキド派。宮廷が彼に好印象を持った場合、逸材として王国の旅に同行させてもよい。ジョブは魔道師。

●ブックワーム

本の竜。亜龍の一種で、ひ弱な身体を克服するため典型的なドラゴンの挙動を研究している。その過程で多少の魔術を身につけている。臆病でシャイだが、自分のことは「ドラゴン」であると強調し、その点に関しては退かない。

●魔術師の言動について

千年王朝の魔術師たちには、人の話を聞かずに言いたいことを喋る傾向がある。しかしこれが王朝では美徳なのだ。魔術師同士の決闘で機先を制するには、エゴで相手を煙にまき、唐突かつ直截的な侮辱で相手を混乱させることが必須とされる。彼らはいずれもその道の達人である。

れたらあげるよ。ダメなら、全員ここで裸モデルになってもらうよ」
彼の出す問題の例は以下のようなものです。

問題：【ノコギリ猪】と【雪うさぎ】を1匹ずつ、さらに【血を吸う野菜】1本を連れた【人間の屑】が川岸にやって来た。川を渡りたいのだが、川岸には小さなボートが一隻しか見当たらない。【ノコギリ猪】と【雪うさぎ】を置いて岸を離れると【ノコギリ猪】が【雪うさぎ】を食べてしまうし、かといって【雪うさぎ】と【血を吸う野菜】を置いていくと【雪うさぎ】が【血を吸う野菜】を食べてしまう。ところで【人間の屑】は【ノコギリ猪】が大の苦手で、二人きりになったら怯えてしまってボートを漕げない。どうやったら無事に全員を向こう岸に運べるだろうか？

ゆっくりと読み上げてください。正解は「全員を一緒にボートに乗せて運ぶ」です。
正解できなかった場合、1D6クォーターの間裸婦モデルとして眺められるはめになります。正解した場合「君たちの脳の造型は気に入ったよ。ほれ、これは僕のコレクションだ。眺めるなり、臭いを嗅ぐなり、食べるなり……好きにしてくれ」と特殊な衣装（体操着、何かの制服、小さな靴など）をプレゼントしてくれます。これは素材「衣料」2D6個として扱います。どちらにせよ【ブルーリボン】は入手できます。
この部屋には下り階段があり、降りると2階のエリア2-B-3に出ます。

●3-C-3：エレベータ3階

この部屋は1階のエレベータと同様です。エリア1-C-3を参照してください。
トラップ【結界】が配置されています。エリア3-C-2に続く通路には【鍵（レベル5）】がかけられています。

●3-C-2：禁書の間：

描写：埃っぽい部屋だ。部屋を埋め尽くす本棚には封印された本が大量にしまってあり、どれも表紙に古ぼけたラベルが貼ってある。ラベルには「禁」とか「開封厳禁」「読んだら死ぬ」などと書かれている。
スパーク：これは……禁書ですね。強力な防御魔法がかかっている筈ですから、絶対に触らない方が良いと思います。
イベント：入ってきた扉の向かいには、ひときわ厳重に封印された扉があり、その奥からは唸り声と壁を叩く音が聞こえてきます。ときおり扉が激しく震動します。この扉は【対魔法ゴーレム】のいるエリア3-C-1に続いており、エンキドの言う通り6ターンが経過すると開いてしまいます。その場合、辺りを破壊しながらゴーレムが襲撃してきて強制的に戦闘が開始されます。迷宮フェイズ冒頭の「ゴーレム暴走」の項を参照してください。
本は大変に貴重で高価なものです。1D6冊を取ることができ、それぞれ1MGの価値があります。しかし、本棚には恐るべき防御魔法と書いてトラップと読むべきものが仕掛けられています。部屋には【結界】と【隠蔽工作（レベル5）】、本棚には【断頭台】が配置されています。非常に危険なデスコンボなので、スパークを使って何度も注意を与えてください。それでも触ったPCには、合掌あるのみです。【断頭台】が発動した場合、対象が死亡したかどうかに関わらず本棚が合体して【鬼顔山車】となり襲いかかってきます。
ところで、奥のうるさい扉の前にはメイド服姿のパワードラゴン汗が立っており「なぜだ、こんな筈では……」「これが一番流行っている筈なのに……」と呟いています。扉には「妹の如く愛らしき者、この扉をくぐらん」と銘があります。【ワー妹】の【妹化】を参照し、GMは密かに1D6して扉が求める衣装が何なのかを決定してください。宮廷の誰か（またはプレイヤーの誰か）がその格好をしていると、扉は開きます。この扉を開けるために必要な衣装は1階のエリア1-C-2にあり、衣装を着替えるのには1クォーターかかります。
宮廷が開いた扉を通ると、後ろからパワードラゴンが追いかけてこようとします。が、絶妙なタイミングで扉は閉まり、後ろから彼の遠吠えが聞こえてきます。「待て！　私だって妹の筈だ！　私の何が間違っているのだ！！！」

●3-C-1：悪徳の間

描写：ここの装飾は口に出せないほど禁忌で、描写できないほど俗悪である。思いつく限りの悪徳が、忌むべき退廃が、この部屋には満ちている。この悪趣味な部屋の中央で、全身光り輝くゴーレムが暴れている。
「ハカイ！　ジャアクナモノヲ　ハカイ！」
どうしてゴーレムが狂いだしたのか、なんとなく分かるような気がした……。
イベント：暴走ゴーレムとの戦闘になります。【対魔法ゴーレム】を敵本陣に配置して戦闘を開始してください。【対魔法ゴーレム】を倒したらエピローグになります。

エピローグ

対魔法ゴーレムはガラスのように砕け散り、粉々の破片となった。気がつくと、それをエンキド師が悲しそうに眺めていた。いつの間にやって来たのだろうか。彼は君たちに向き直ると、非難するような口調で、
「ワシの自信作を壊しおって、貴様等は力の使い方も知らないバカモノじゃ。無力化すれば良かったんじゃ。これを直すのは大変じゃぞ」
「最近の若い者はすぐに暴力に頼る。じつに嘆かわしい。世界はどうなってしまうのか」
などとボヤきつつ、ゴーレムの破片を集め始めた。ムンディルファリとスットゥングルが現れ、それを手伝いはじめる。彼等は君たちに、小さく手を振った。エンキドがそれを見て、ニヤリと笑う。なんだかんだでお似合いの三人だな、と君達は思った。
……思った刹那、君たちは賢人会議のホールへ転移していた。

帰りのランダムエンカウントはありません。
すでに魔術師たちは事件の顛末を把握しており、対魔法ゴーレムの恐るべき戦闘力が明らかになったため、エンキド師を賢人会議に招こうという動きが起きています。数分後に現れたエンキドは、それをぶっきらぼうに辞退します。言葉を正確に書くなら「いやじゃ」と言います。彼は続けて「図書館を壊すな」と告げ、【ガラテア図書館保存嘆願署名】を提出します。エンキドの魔力に感銘を受けた若い魔術師たちが次々と署名し、フォーマルハウトはそれを渋々認めます。苦りきったフォーマルハウトの顔を見て、エンキドが破顔します。臭いものにはなんとやら、ガラテア図書館はとりあえず存続することになるようです。

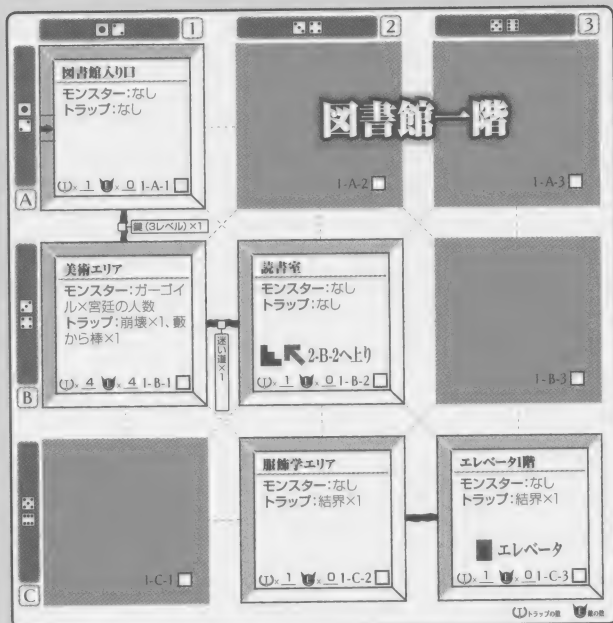
●運命の時刻表

フォーマルハウトが宮廷のもとへやって来て約束通り『運命の時刻表』を渡してくれます。マヌエラは喜色もあらわに石版を抱きしめ、続けて最もマヌエラへの《好意》が高いPCの手を握り締めて上下にぶんぶん振り回します。充分にマヌエラ側からの《好意》が高ければ、他にも色々なアクションをとります。
「ありがとう。私の使命が戻ってきました！」
「これでもう大丈夫。みんなの助けがあれば、必ずグランギニヨルを倒せます！　バロックに変えられた人やゴッドドラゴンの仇を討って、一緒にハッピーエンドを迎えましょう！」
このあたりでプレイヤーにキャンペーンの目的を思い出させてください。恐らく殆どのプレイヤーはどうして列車で諸国漫遊をしているのか、その理由を完全に忘れてしまっているはずです。グランギニヨルの名前を覚えていれば上出来でしょう。普通はそういうものですので、プレイヤーを責めてはいけません。広い心を持ちましょう。
むしろここで、旅に出ることになった経緯や個々のPCの動機付けを再確認させて、このキャンペーンのストーリーラインへのモチベーションを高めてあげましょう。

●師匠は何でも知っている

はしゃぐ宮廷を眺めつつ、冷めた目でフォーマルハウトが呟きます。
「やはり……ソレだったのか……」
「……なんということだ。ソレだとするとアレがコレしてこうなってしまう……！」
「こうしてはいられん、アレの準備を急がねばならんな……」
フォーマルハウト師はきびすを返すと、暗闇のなかに消えていきます。呼び止めようとすると衛兵に前を塞がれ、押し戻されます。

●つづく！

次のシナリオは、演出上第3話のラストシーン直後から始まっています。3話と4話のあいだに別のシナリオを挟む場合には、4話の冒頭のシーンを少し変更する必要があります。具体的には『運命の時刻表』を解読するのに少し時間がかかることにするのがよいでしょう。その間に別の冒険をするわけです。
ただ、このシナリオあたりから『迷宮キングダム』では成長の足踏みが始まります。ですから、レベルが上がっていないことをこの時点で気に病む必要はありません。何度か再訓練をして、宮廷にとって面白くて強い戦術はどんなものなのか研究してみる時期に入ったのだとも言えるでしょう。
キャンペーンの最終話の対応レベルは4ですので、焦ることなく鷹揚に構えてしまって大丈夫です。プレイヤーたちにもそう伝えてください。コンボを構築するのに失敗して酷い目にあう余裕は充分にありますので、大いに失敗してもらいましょう。GMはPCたちが全滅しないように少しだけ気を使ってください。少しだけ。

Galatea Memorial Library

ガラテア図書館

シナリオの目的：対魔法ゴーレムを倒し、報酬として「運命の時刻表」を入手する

マップ概要：呪物の研究をする魔術師が集う図書館。縦に三階層ある複雑なダンジョンになっている。目的である対魔法ゴーレムの部屋に到達するためには、エレベーターを使って一階の服飾学エリアに行き、衣装を手に入れる必要がある。

Baroque Campaign 4th Conquest

待望節 アドヴェント

プレイ人数：4人　対応レベル：4レベル
プレイ時間：4時間　シナリオ制作：池田朝佳

シナリオ概要

「運命の時刻表」を手に入れた君たちはハグルマ資本主義神聖共和国の首都、ハグルマグラードへ到着した。なにをするにも金のかかる世知辛い大都会で、グランギニヨルの正体を探るため、その顕現を阻むための冒険が繰り広げられる！

はじめに

このシナリオは、4レベルのキャラクター4人の宮廷が対象となっています。ハグルマ資本主義神聖共和国が主な舞台となるため、GMはシナリオに併せて、本書のp60〜67と『迷宮ブック』p130〜131を読んでおきましょう。

プロローグ

今、君たちの目の前には、手に入れた「運命の時刻表」がある。そこには天使語による予言が刻まれていた。

マヌエラが読み上げる。

深き階（きざはし）に至りし者の都で
百の昇降機、唸るところ
力あるもの捧げしとき
最後のししむらを得て
グランギニヨルはその異形を顕現せん

グランギニヨル
千の軍勢を率いて
天の階（きざはし）に駆け上り
幾千の翼を堕とすものなり

「深き階に至りし者の都というのは……ハグルマ資本主義神聖共和国の都、ハグルマグラードのことでしょう。そして、グランギニヨルが顕現するのは……今日より、三日以内」

列車はハグルマグラードに進路を決める。

天使語を使えるPCがいれば、マヌエラが正しいことを言っているのが判ります。

マヌエラはPCたちを見つめ、訴えます。

「ゴッドドラゴン汗様亡き後は、この列車を継いだあなたたちだけが頼りなのです。どうか、世界をお救いください」

PCは難易度9の〔魅力〕の判定を行ってください。失敗したPCは、マヌエラに対しての《好意》が1点あがります。イベント「ハグルマグラード前駅」となります。

イベント：ハグルマグラード前駅

列車はゆっくりと駅に到着した。君たちの車両に、ホームにいた男が近づいてくる。

「ハグルマグラードへおいでですか？」

微笑みながら、男はそう尋ねてきた。

駅にいた男は、この駅の駅員です。このメトロ汗国とハグルマ資本主義神聖共和国は、敵対関係にあるため、ハグルマグラードには駅が存在していません。駅員は、ハグルマグラードに向かうのならば、列車はここに預けていくようにいいます。また、ハグルマグラードについて、以下のことを教えてくれます。

・この駅からハグルマグラードに向かうと、最初に入る部屋は「夢の坑17番」になる。
・ハグルマグラードでは、何を行うにも金銭がかかるので、専用通貨への両替を行った方がいい。両替は、ここで行っている。
・1MGは900ハグルマ貨に両替できる。レート的には1000ハグルマ貨＝1MGだが、1割は両替の手数料となる。
・ハグルマ貨からMGにもどすためにも手数料がかかる。そのため、1100ハグルマ貨ないと1MGにならない。
・場所によっては入ったり、利用するのに、1人50ハグルマ程度の費用がかかる。

《予算》がない場合でも両替はできます。その場合、両替したMGは維持費となります。

駅員は最後に、パンフレットをくれます。p91のハグルマグラード主要施設ご案内をコピーして、プレイヤーに渡しましょう。

●マヌエラと列車

列車は「ハグルマグラード前駅」に預けられることになります。マヌエラは列車を降りて、PCと行動を共にします。マヌエラは、以下のセリフを言います。

「ハグルマグラードに入り『グランギニヨル』についてと『百の昇降機、唸るところ』について調べれば、なにか判るのではないでしょうか？

時間がありませんので、お急ぎください」

PCがハグルマグラードに向かうことを決定したら円卓会議を行ってください。情報収集を行うことはできません

●出発

PCはA1の「夢の坑17番」に到着します。イベント「ハグルマの兄妹」が起こります。

イベント：ハグルマの兄妹

この通路は、ハグルマグラードに続くものの中でも、裏道の類なのだろうか。君たちは人通りも少なく、暗い道を行く。たどり着いた国境の扉は開け放たれていた。

その向こうから、叫び声が聞こえた。粗末な服を着た、少年と少女が君たちの方に逃げてくる。追っているのは、身体の部位が肥大化した、元人間だ。

「バロック人……」マヌエラが呟いた。

トムとイヨ、二人の兄妹が助けを求めてくる場面です。【バロック人】5体と戦闘になります。【バロック人】をすべて行動不能にするとトムとイヨは礼を言い名乗ります。

「ありがとう！　お兄ちゃんたち外国の人？」

「おれはトム、こっちは妹のイヨ。……自分たちで勝手につけた名前だけど」

●トムとイヨ

トムとイヨは親のいない子供で、似たような境遇の子供たちと一緒に、「夢の坑17番」で暮らしています。この場所に捨てられるガラクタを拾い、その中から使えそうなものを探して、売って暮らしているのです。ハグルマでは、仕事のない人間には名前がありません。彼らは自分たちで勝手につけた名前で呼びあっています。

二人は自分たちを襲っていたバロック人について、教えてくれます。

（イヨが）「あの化け物は最近、現れるようになったの。気のせいかもしれないけど……いなくなった友達に似てる気がする」

（トムが）「国の人は、おれたちみたいな、名前もないようなのには、なにもしてくれない。……それに、金のないやつが偉い人に労働力として子供を売ったりするのもよくある話だ。だから、人がいなくなることなんて珍しくないんだよ。この国では、お金がすべてだから。だからおれ、金を貯めて偉くなるんだ。そしたら、あんな化け物も、子供を売る親もこわくない。みかえしてやれる」

彼らはPCがついて来いといってもこの部屋にのこります。

●マヌエラ

トムとイヨの話を聞くと、マヌエラはPCたちに「『グランギニヨル』と『百の昇降機、唸るところ』だけでなく『バロック人』についても調べた方がよいようですね。時間は3日しかありませんし……手分けをした方がよいのでは」と提案してきます。調査フェイズとなります。

調査フェイズ

調査フェイズでは、クォーターの開始時に各PCは自分の移動する部屋を選びます。PC全員が移動する部屋を選んだら、GMはまずその部屋の描写を読み上げてください。その部屋にイベントが設定されており、起こる条件を満たしていれば、イベントが起こります。

イベントが終了するか、設定されていない場合、キャンプを行うことができます。

ハグルマグラード内では、ランダムエンカウントは起こりません。

この調査フェイズでC1の発掘星ルナ1号でパワードラゴン汗と出会い、A3のギガゴールド神聖大金庫室でエドゥアルド・ハグルマから「レオナルド・ハグルマの手記」を受け取ると、イベント「金の亡者」が起こります。

●キャンプ

キャンプでは、何について調べるか項目を決定し、捜索を行うことで、部屋ごとに設定されたその項目についての情報を得ることができます。得られる情報に関しては、p91の「ハグルマグラード情報表」を参照してください。各部屋で起こるイベントの中には、特定の情報を得ることで起こるようになるものがあります。イベントのきっかけになる情報には、チェックボックスがついていますので、PCがその情報を得たときにチェックしておきましょう。

捜索は〔才覚〕〔探索〕に加え、〔魅力〕を使っても行えます。未探索の部屋では、休憩を行うこともできます。休憩を行った場合、通常の表に代わってp65の「ハグルマ休憩表」を使うこともできます。捜索と休憩以外の行動は、通常の迷宮フェイズと同様です。

●ハグルマ貨

ハグルマグラード内では、B2の聖コンツェルン宮殿でのみ、両替を行うことができます。両替は計画的行動となります。

各部屋で支払いを要求された金額が足りなかった場合、その行動を行うことはできません。情報は手に入りませんし、移動にお金がかかる場合、移動は行えず、前のクォーターにいた部屋に居続けることになります。

●分割行動

また、このシナリオでは、分割行動が推奨されます。分割行動を行う場合、『王国ブック』p69のルールに従ってください。

分割行動をしている場合でも、情報と両替したハグルマ貨は共有するものとします。

分割行動を行う場合、マヌエラを連れているのはどのPCなのかを決定してください。マヌエラは特に行動は行いませんが、一緒にいるPCは捜索の達成値が2点上昇します。

●A1：夢の坑17番

描写：大きな坑の中に、次々と放り込まれていくガラクタ。なにかが燃えているのだろうか、視界は悪い。粗末な服をきた人々が、そのガラクタをあさっている。

「ねえねえ、なにか買っていかないか？」トムが君たちの袖を引いて言った。

イベント：この部屋では500ハグルマ払うと、アイテムを1つ買うことができます。アイテムが何であるかは、購入した後に、ランダムで決定します。アイテムカテゴリは1D6を振って決定してください。⚀武具アイテム ⚁生活アイテム ⚂回復アイテム ⚃探索アイテム ⚄レア武具アイテム ⚅レア一般アイテムとなります。このアイテムは初めて使うときに1D6を振ってください。偶数ならアイテムを装備している間、PCはバッドステータスの【呪い】となります。

●A2：鉄筋の試練場

描写：施設の入口から見える空間は、ひたすらに暗い。これからこの人工の迷宮に挑むらしい人々や、すでに挑んできたらしく、怪我を負った人々などで溢れかえっている。

イベント：この部屋に入ったPCは、武器持ち込み料として、武具アイテム・レア武具アイテムひとつにつき100ハグルマを請求されます。払うことができない場合、そのアイテムは没収されてしまいます。取り上げられたアイテムは、武具アイテムなら、価格×50ハグルマ、レア武具アイテムなら［価格の（）内の数値+1］×100ハグルマを支払うと返却してもらえます。

またこの部屋では、PC1人につき100ハグルマを支払うと、【闘技場】の施設を使えます。

●A3：ギガゴールド神聖大金庫室

描写：目もくらむような金塊や、色とりどりの宝石、異国の美女までもが次々と運び込まれている。どうやらこの部屋には、ハグルマ中の富が集められているようだ。

●このシナリオは

「迷宮フェイズ」の前に、「調査フェイズ」が存在している点に注意して欲しい。舞台となるハグルマ資本主義神聖共和国に関しては、必須ではないが『百万迷宮大百科』のp26、44、45、119なども参考になる。

●プロローグ

サンプルキャラクターの神官を使っている場合、民たちが神官に話しかけてくる。「我々はあなたのことをずっと信頼できずにいました。しょせん、外見だけが取り柄の方だと思っていたのです」「でも、最近のあなたは違うように思えてきました」「まだ、そんな気がするくらいなのですが……」神官が、少しずつ民の信頼を得ていることを表す、使命を果たすためのイベントだ。

●調査フェイズ

これは『シティアドベンチャー』のルールを簡略化したものだ。キャンペーンの間に、PCの王国を舞台としたシナリオを挿入したいと考えるならば、最適のサプリメントとなっている。参考にして欲しい。

●調査の目的

この調査フェイズの目的は、「グランギニヨルはハグルマが作り出した、深階製の器官車である」、「バロック人はグランギニヨルによって生み出されている」、「レオナルド・ハグルマがグランギニヨルを作り出そうとしている」ことを調べることだ。

マヌエラの目的は、PCに偽グランギニヨルであるバーレスクを見つけ出し、倒してもらうことだ。そのため、PCに対して大変協力的に行動する。倒されたバーレスクを食べることで、真のグランギニヨルは完成するのである。

●ハグルマ貨

ハグルマという国の世知辛さを表現するために、このシナリオのみ登場するオリジナル通貨単位だ。PCが捜索の判定に失敗した場合、追加でハグルマ貨を払うことで、成功に変更できることにしてもよい。その場合、達成値が1たりないごとに200ハグルマくらいが妥当。

調査フェイズの最中にハグルマ貨を払うタイミングで、PCが値切るようであれば、ロールプレイをさせたり、判定をさせて値切らせてもかまわない。

●トムとイヨ

トムは妹や仲間は大事なものの、出世したいと考えている。イヨは、仲間や兄のことを大切に思っている、優しい少女だ。PCがこの二人に対して積極的なロールプレイを行うならば、《好意》をあげるとよいだろう。

●分割行動

このシナリオでは、分割行動をとることが望ましい。GMは王国ブックp69の分割行動について確認しておこう。特に戦闘が起こると振ることができる「登場表」は、行動済みとなっているキャラクターでも使うことができる。戦闘が終了するとキャラクターは未行動となるため、登場表で登場したキャラクターも、その部屋で行動することができる。

●夢の坑17番

ここで手に入るアイテムだが、もし『まよカード ピュアセレクト』を持っているならば、「デバイス」のルールを使い、特性が一種あるデバイスとしてもよいだろう。

イベント：PCがB2の聖コンツェルン宮殿でグランギニヨルについて調べ、エドゥアルド・ハグルマ（『迷宮ブック』p151参照）についての情報を得ているならば、エドゥアルドを見つけることができます。ただし、B1のドラゴン・パレス・キャッスル・遊郭でのイベントがまだ起こっていない場合、捜索の判定に成功しても、エドゥアルドは「それに関してはお教えすることはできません」と答えます。

B1のドラゴン・パレス・キャッスル・遊郭でのイベントが起きており、PCが「金融の魔女」の名前を出せば、エドゥアルドは、次の情報を教えてくれます。

「上は、ランドメイカーに協力を仰ぐことにしたんだね。ならば、僕の知っていることを教えよう」「レオナルド・ハグルマという人物が、現在ハグルマ国内でのグランギニヨル研究の責任者だ。グランギニヨルの開発、グランギニヨルがもたらすバロック化と呼ばれる現象などの研究を行っている」「かなりの権限が与えられているんだが、上にも報告せず、独断で研究・実験を行っているらしい」「だから、僕や『金融の魔女』が調査しているんだ」「三年ほど前までは、別の人物がこの研究の責任者で、彼は研究員だったらしいけれど……」「研究所の名前は『第十三迷宮機関研究所』という。もともと非公式機関である上に、場所の記録が抹消されているんで、僕の調査も行き詰まっていたところだ」「これは入手した、レオナルドの手記だけれど……」そう言ってエドゥアルドは、PCに以下の報告書を渡してくれます。

・レオナルド・ハグルマの手記

（途中まで、難解な数字が大半を占めている）

我が師は、ハグルマを裏切り失踪してしまった。アレがハグルマグラードの外で生きていけるわけがないというのに。

師の考えていることはついに判らなかった。

でも構わない。私にはもう師匠は必要ない。幸いにして、グランギニヨルの組織は残っている。これを元に、私は私の手でグランギニヨルを完成させることを約束する。見ていろ。見ていろ。見ていろ。見ていろ。見ていろ。

私は、私の作り出したグランギニヨルで、天階を堕としてみせる！

（以下、判別不能の殴り書き）

●B1：ドラゴン・パレス・キャッスル遊郭

描写：きらびやかな建物に着飾った女たち。全てを忘れられそうな、ついでに身ぐるみをはがれてしまいそうな大都会の歓楽街が広がっている。

イベント：この部屋に移動するには、PC1人につき、50ハグルマがかかります。

この部屋では【賭場】の施設を使うことができます。この【賭場】ではMGではなく、ハグルマ貨を賭けることができます。

PCがA2の鉄筋の試練場で、グランギニヨルについて調べ、密談の場所に関する情報を得ており、その密談場所に関して捜索判定に成功すると、誰かが、扉の向こうで、携帯電話を使って話しているのが判ります。

「……はい。グランギニヨルの件です。レオナルド・ハグルマはかなり独断専行が目立ちますわね。確かに許可されていますが、やりすぎです。被害が見逃せない数になって参りました」

「ええ。まだ当局の利益となる可能性はありますが……放置しておくわけにも……」

「判りました。はい……誰です！」

部屋の中にいるのは、融資699部営業担当課長補佐Bの8番、通称「金融の魔女」です（『迷宮ブック』p131参照）。彼女はPCの存在に気づき、話しかけてきます。

「お待ちください。あなたにお話があります」

「あなたがグランギニヨルと呼ばれる存在について、調べているのは存じております。その調査、支援させていただきたいのです」

「グランギニヨルには、レオナルド・ハグルマという人物が大きく関わっております。彼のことをお調べください」

「現在、彼について調査中の資本卿がいます。エドゥアルド・ハグルマという人物です。私の名を出せば、彼からも話が聞けるでしょう」

「あと、あなた方のお知り合いが発掘星ルナ1号に潜んでいらっしゃるようですよ」

この情報を得ると、A3のギガゴールド神聖大金庫室でエドゥアルドから話が聞けるようになります。また、C1の発掘星ルナ1号で、パワードラゴン汗と出会えるようになります。

●B2：聖コンツェルン宮殿

描写：宮殿という名に似合わぬ、灰色で四角い建物ばかりが立ち並ぶ一角だ。

イベント：この部屋では、MGをハグルマ貨に両替することができます。

●B3：ハグルマグラード中央神殿

描写：多くの人々が並び、昇降機に僅かばかりの財産を寄進している。人々に混じって、エルフを始めとする深人たちが多くいる。深人はみな、虚ろな目で歌を歌っている。

「まもなく、約束のときが訪れる」「グランギニヨルが現れる」歌はそう聞こえる。

イベント：この部屋に入ると「ご寄付をお願いします！」と話しかけてくる友好的な【人間の屑】が現れます。GMはPCがなにか話そうとする度に、「ご寄付をお願いします！」と言って邪魔してください。この【人間の屑】は100ハグルマ以上を渡すと、いなくなります。

●C1：発掘星ルナ1号

描写：ガーン、ガーン。壁に埋まった巨大な星を掘り出す音が辺りに響き渡っている。辺りは、星の発掘に従事する暗い顔の労働者で一杯だ。強い星の光のせいで、濃い影が壁に映る。

イベント：この部屋に入ると「落盤事故のおそれがあります。ヘルメットはいかがでしょう？　100ハグルマとなります」と話しかけてくる【人間の屑】がいます。このヘルメットはアイテムですが、何の効果もありません。PCがこの部屋で行動を終了したら、1D6を振ってください。偶数だったら落盤事故が起こります。PCは〔探索〕で難易度9の判定を行ってください。失敗すると、1D6点のダメージを受けます。

また、B1のドラゴン・パレス・キャッスル遊郭で、「金融の魔女」から情報を得ていると、ボロボロなパワードラゴン汗と出会います。

「せっかくおまえと会ったのに、この有様では！」といって、パワードラゴンは悔しがります。

「レオナルド・ハグルマと名乗るバロック人を連れた男に器官車を奪われてしまった！　あの男は『この器官車があれば、グランギニヨルの顕現が近づく』と言っていたが……」

パワードラゴンはそう言い、自分を連れて行ってくれと頼みます。この頼みに応じると、PCとパワードラゴンのお互いに対する《好意》が1点あがります。

●C2：お客様相談室

描写：にっこりと微笑む受付嬢が、君を出迎える。「こちらはお客様相談室です。」

イベント：この部屋で捜索を行う場合、1回につき100ハグルマかかります。また、グランギニヨルについて質問した次のクォーターの最初に、質問したPCは【ハグルマ債権回収班】1体に襲われ、戦闘となります。【ハグルマ債権回収班】は「余計なことに興味をお持ちにならない方がよいですよ」とだけ言って襲いかかってきます。

●C3：ハグルマ美人局

描写：部屋自体は、他の町並みと変わらぬ殺風景な場所だが、受付には、もの凄い美女がいる。

イベント：受付の女性が「コンパニオンをご利用ください！」と話しかけてきます。コンパニオン（クトゥルフ・コンパニオンという名前です）は、500ハグルマで1ターンの間、連れて行くことができ、その間、捜索の達成値が2点上がります。ただし彼女には、【傾国兵器】のトラップがしかけられています。

イベント：金の亡者

大きな荷物を抱えた少年がやってくる。トムだ。ひとりとぼとぼと、悲しそうな、怒っているような、嬉しそうな、奇妙な表情で。

君たちに気づいたトムは荷物を突き出す。そこには、金塊が詰まっている。

「ほら、おれ、金持ちになったよ。これで、人間として扱ってもらえる。……もしかしたら、資本卿にだってなれるかもしれない」

PCが分割行動をしている場合、トムかイヨに対する《好意》を持っているPCのところを優先してトムは現れます。どうしたのか尋ねると、黒服の男たちに第十三迷宮機関研究所というところに連れていかれ、PCについて訊かれた、ということと、研究所はハグルマグラード中央神殿の地下にあるということを話します。「でもおれ、あんたたちのことよく知らないっていったら『じゃあ実験台になってください』って言われて……。そんなのイヤだから、代わりに妹と仲間を連れてっていいって言ったんだ！　そしたら、この金塊をくれた」「これでいいんだよね？　これが正しいことなんだよね？」

トムはPCたちに、こう尋ねてきます。PCがなにか答えると【ハグルマ債権回収班】1体と【バロック人】3体が現れます。【ハグルマ債権回収班】は「どうやら、その少年は役割を果たしてくれたようですね。あなた方に用がありまず」といい、PCに対して戦闘をしかけます。

戦闘が終了するとトムは「ごめん、おれが間違ってた……！　お願いです、妹と仲間たちを助けてください！」と頼んできます。彼は、働きものの逸材になります。

PCが第十三迷宮機関研究所に行くことを決意したら、もう一度、円卓会議となります。円卓会議では、現在PCが連れている《配下》を編成し直すことだけができます。王国にある施設は使用できません。迷宮フェイズとなります。

ハグルマグラード情報表

□がある情報を得ると、イベントが起こる。PCが情報を得たらチェックをつけること。

A-1　夢の坑17番

グランギニヨルについて
ぐらんぎによる？　あたしたち、難しいことはよく判らないから……遊ぼう！
（イヨに対するPCの《好意》が1点上昇する）

バロック人について
目が大きいのとか、手が大きいのとか、足が大きいのとか、唇が大きいのとか、色々いる。さっき追いかけてきたのは、ヒゲがすごかったね！

百の昇降機、唸るところについて
ギガゴールド神聖大金庫室と、ハグルマグラード中央神殿にたくさんあるっていうよ。あたしは行ったことないけど。

レオナルド・ハグルマについて
ハグルマっていうのは、資本卿っていう偉い人の名字なの。わたしたちには名前がないんだから、名字まであるって、きっとすごく偉いのね。

A-2　鉄筋の試練場

□グランギニヨルについて
（やさぐれた雰囲気の男が答える）この間ドラゴン・パレス・キャッスルで休暇を取ったときに、お偉いさんが、そいつの話をしていた。内容はよく覚えていないが、かなりきな臭い話だったように思える。100ハグルマ払うなら、詳しい場所を教えるが。
（PCが100ハグルマを払えば、ドラゴン・パレス・キャッスル遊郭内にある、その場所に行けるようになります）

バロック人について
（やさぐれた雰囲気の男が答える）この間、見たバロック人は、家出をした女房によく似ていた。小さいって悩んでた胸がとんでもなくでかくなってたよ。本当に化け物にしか見えなくて……、俺が自分の手で撃ち殺した。よかったのかね……？

百の昇降機、唸るところについて
ギガゴールド神聖大金庫室と、ハグルマグラード中央神殿にある。

レオナルド・ハグルマについて
三年前に、いなくなった上司に代わって資本卿になった男だ。それまでは、俺たち同じ番号で呼ばれる立場だったんだが。知る限りはひ弱な男だった。

A-3　ギガゴールド神聖大金庫室

グランギニヨルについて
（背筋を急に伸ばして）我らが奉じる、深階の作り出した超兵器の名と聞いております！　始祖ハグルマよ！　我らにさらなる利益を与えたまえ！

バロック人について
低所得者の集まるところによく出没する、と聞いております。私が考えますところ、新種の怠けものなんじゃ、ないでしょうか。いや、怠けものなどこの国では病のようなものです。……あなた、もしかして怠けものじゃないでしょうね？

百の昇降機、唸るところについて
（背筋を伸ばして）始祖ハグルマに利益あれ！　この部屋に多数の昇降機があるのも、ハグルマ様のお力です！

レオナルド・ハグルマについて
深階研究の権威と聞いています。ここで金銭を捧げている姿はあまり見かけませんね。けしからん話です。

□エドゥアルド・ハグルマの情報
内容は本文を参照。

B-1　ドラゴン・パレス・キャッスル遊郭

グランギニヨルについて
（酔っぱらい）ぐらんぎによる～？　50ハグルマもらえれば話ますよ～？（PCが渡すと）へへへ、うーそでーすよー♪
しーりませーん♪（PCが渡さないと）なんでえ！　ハグルマ様のバチがあたるぞ、てめえ～。

バロック人について
（酔っぱらい）ばろっくじーん～？　50ハグルマもらえれば話ますよ～？（PCが渡すと）へへへ、うーそでーすよー♪
しーりませーん♪（PCが渡さないと）なんでえ！　ハグルマ様のバチがあたるぞ、てめえ～。

百の昇降機、唸るところについて
（酔っぱらい）あっちにもこっちにもたくさんあるじゃないですか～。あれ～？　見えるのは俺だけ～？

レオナルド・ハグルマについて
（酔っぱらい）ここじゃ見かけねえなあ～。俺は週に84時間しか働いてないけど、あいつは100時間くらい働いてるのかもなあ～。

□「金融の魔女」の情報
内容は本文を参照。

B-2　聖コンツェルン宮殿

□グランギニヨルについて
グランギニヨル……。古くからあるハグルマの伝承にも登場する名だが、最近、資本卿の1人、エドゥアルド・ハグルマが調べているらしい。彼に聞けば、もっと詳しいことが判るだろう。彼なら、ギガゴールド神聖大金庫室にいる。

バロック人について
伝承によれば、グランギニヨルの眷属であるらしい。「グランギニヨルが吠えるとき、辺りはバロック人で満ちる」という文書を読んだことがある。
ただ、最近バロック人の増加と共に、単純労働者が減少しているという報告がある。……ゆゆしき事態だ。

百の昇降機、唸るところについて
ギガゴールド神聖大金庫室と、ハグルマグラード中央神殿にある。

レオナルド・ハグルマについて
眼鏡をかけた長い髪の男だ。絡繰と錬金術をよく操るという。

B-3　ハグルマグラード中央神殿

グランギニヨルについて
ほら、耳を澄ましてごらんなさい。今、エルフたちがグランギニヨルについて歌っているでしょう？　わたしたちにさらなる利益をもたらす、神聖なものの名です。……素晴らしい！
グランギニヨルには、生きとし生けるものを変える力が備わっている、と聞いたことがあります！　昨日、やっぱりグランギニヨルについて聞いてきた、若い男性がおりました。メトロ汗国の服を着た方でした。

バロック人について
エルフたちの歌に、その言葉が混じるときがあります。「グランギニヨルの力は生きとし生けるものを変じさせる。偉大なるバロックの力。その降臨は間近」と歌っておりました。きっと祝福です。ああ、私もバロック人になってしまいたい……！

百の昇降機、唸るところについて
それはこの神殿のことでしょう。

レオナルド・ハグルマ
昔はこの神殿でよくお見かけいたしました。まだ名もない若者の頃で……師匠を尊敬していると、おっしゃっていました。

C-1　発掘星ルナ1号

グランギニヨルについて
（声を潜めて）しっ！　ここでその名を出すと、消されちまうって噂があるんだよ！　信心深いやつはありがたがっているが、俺はとんでもなく不吉なものだと思ってる。

バロック人について
ぶよぶよと蠢く、奇妙な生き物が泣き声を上げた途端、周りにいた人間が化け物に変わるのを見た！　あの化け物はなんだったんだろう。

百の昇降機、唸るところについて
神殿じゃないのか？　よくわからない。

□パワードラゴン汗の情報
内容は本文を参照。

C-2　お客様相談室

グランギニヨルについて
対天階兵器であり、深階によって作られた器官車です。数年前までは育成計画が進行しておりましたが、担当者および、グランギニヨルそのものの失踪により、現在凍結状態にあります。

バロック人について
なんのことでしょう？　記録にございません。

百の昇降機、唸るところについて
ギガゴールド神聖大金庫室と、ハグルマグラード中央神殿の二箇所が相当いたします。

レオナルド・ハグルマについて
レオナルド・ハグルマは我が国の資本卿の一人です。深階兵器研究の権威です。

C-3　ハグルマ美人局

グランギニヨルについて
（青ざめて）申し訳ありません！　本日の営業は終了となります！（以後、この部屋に入ることはできない）

バロック人について
（青ざめて）申し訳ありません！　本日の営業は終了となります！（以後、この部屋に入ることはできない）

百の昇降機、唸るところについて
ギガゴールド神聖大金庫室と、ハグルマグラード中央神殿にある。

レオナルド・ハグルマ
（青ざめて）申し訳ありません！　本日の営業は終了となります！（以後、この部屋に入ることはできない）

ハグルマグラード主要施設ご案内

A-1 夢の坑17番
ゴミ処理場となります。我がハグルマ資本主義神聖共和国が豊かであることの証です。

A-2 鉄筋の試練場
兵士を始めとする国民たちが、訓練をするために設けられた、人工の迷宮です。
国外の方でも、お一人様100ハグルマでご利用いただくことができます。

A-3 ギガゴールド神聖大金庫室
我が国の富を保管するための大金庫です。
厳重な警備が施されております。

B-1 ドラゴン・パレス・キャッスル遊郭
国民の慰安のため建設された、一大遊戯施設です。国外の方でも、安心してご利用いただけます。入場はお一人様50ハグルマとなります。

B-2 聖コンツェルン宮殿
我が国の中枢となる、宮殿です。
資本卿が多くつどっています。

B-3 ハグルマグラード中央神殿
深階におわす始祖ハグルマに祈りを捧げる神殿です。国外の方からも、寄進を受け付けております。

C-1 発掘星ルナ1号
現在発掘中の巨大な星です。見学の際には落盤にご注意ください。

C-2 お客様相談室
我が国についてご質問などありましたら、こちらにおいでください。ご質問ひとつにつき、100ハグルマでお答えいたします。

C-3 ハグルマ美人局（ひじんきょく）
我が国選りすぐりの美女を集めた、特殊派遣機関です。料金は1日500ハグルマとなっております。

迷宮フェイズ

PCたちがもし、3ターン以内に第十三迷宮機関研究所にたどり着かなかった場合、イベント「強行突破」が起こり、迷宮フェイズにはなりません。

調査フェイズで経過したクォーターは、そのまま引き継ぎます。この迷宮には、拠点の【巣穴】が存在しています。GMは《生産点》を貯め始めてください。

●A2：昇降機の間

描写：広い部屋だった。神殿から直接繋がっているのだろう、壁を大小の昇降機が埋め尽くし唸りを上げている。床には大小の水槽が林立しており、その中のひとつにイヨと仲間たちが捕らえられている。部屋の中央には、一際大きな水槽があり、その中では肉塊が蠢いている。肉塊は器官車とよく似ていた。大きな水槽の傍らには、眼鏡をかけた背広姿の男がいる。おそらく、レオナルド・ハグルマだろう。男は「あなたたちが時刻表にある『力あるもの』ですね。今こそ、私の作り出したグランギニヨルが完成するときです」グランギニヨルと呼ばれた存在が、水槽から這い出そうとしている。

イベント：レオナルド・ハグルマと彼の率いる深人とバーレスク（レオナルドの作ったグランギニヨル）の戦闘となります。PCがパワードラゴンを連れている場合、PCにバトルフィールドでの配置を決めてもらいましょう。戦闘が始まるとパワードラゴンの目は虚ろになり、口からはゴボゴボとした音が漏れ始めます。パワードラゴンは【魚人】に憑依されているのです。勇者のジョブスキル【決戦存在】を修得した【魚人】として扱ってください。

戦闘にPCが勝利すると、レオナルドは初めてマヌエラに気づき「貴女はマヌエラ!?　では、グランギニヨルはまだ存在しているというのですか!?」と叫んで倒れます。イヨと仲間たち2D6人がPCの《配下》となります。王国には帰還せず、王国変動表を振ってください。その処理の後、エピローグとなります。

●B1：鉄鋼の間

描写：がーんがーんがーん。燃える炉から真っ赤な鋼鉄が取り出され、深人たちがそれを鍛えている。「何に使うものなのでしょう……」マヌエラが言う。深人たちは「まもなく約束の時が訪れる。訪れる。訪れる。グランギニヨルが、グランギニヨルが我らの前に現れる。現れる。現れる」と歌っている。

イベント：【エルフ】が歌っている歌には【詠唱】のトラップが仕掛けられています。

●B2：培養槽

描写：いくつもの水槽があり、その中でバロック人や深人がたゆたっているのが見える。小鬼たちがその水槽の管理をしているらしく、周りをうろうろしている。君たちが部屋に入った途端、「あっ、水槽が！」小鬼の叫び声と共に水槽が割れて、深人やバロック人が躍り出る……

●C1：受付

描写：「ようこそいらっしゃいました。奥でレオナルド様がお待ちです。このまま通路沿いにまっすぐお進みください」

受付嬢は微笑みながら言う。

イベント：強行突破

「あなた方ですか？　グランギニヨルについて調べているのは」背広に眼鏡の男が君たちに話しかけてくる。「わたくし、レオナルド・ハグルマと申します。あなた方を『力あるもの』と見なし、予言を成就しに参りました」

3ターン以内に迷宮フェイズとならなかった場合起こるイベントです。4ターン目の1クォーター目に起こります。第十三迷宮機関研究所のA2の部屋にいるモンスターと戦闘となります。PCがパワードラゴンと一緒にいた場合も同様です。

この戦闘に勝利しても、シナリオの目的を果たしたことにはなりません。王国変動失敗表を振って、エピローグを行ってください。

エピローグ

感極まった顔で、マヌエラが言う。

「なんて素晴らしいんでしょう！　ありがとうございます。これで……これで……グランギニヨルが顕現することができますわ！」

その瞬間、大きく汽笛の音が聞こえる。

ガーンガーンガーン！　轟音と共に、壁を破壊しながら、冒険列車が飛び込んでくる。

現れた冒険列車は、ばくりと車両先端の装甲を開き、バーレスクの死骸をあっという間に飲み込んだ。けたたましくマヌエラが笑う。

「力あるものは捧げられました！　猟奇器官車グランギニヨルは見事顕現いたしました！　何もかも、あなたたちのおかげです！　レオナルドも、役割を果たしてくれましたね！　ありがとうございます！　さて、こんな遠い異国の果てでお別れするのは本当につらいんですが……さようなら、さようなら！　わたしはグランギニヨルと共に、天階へ攻め入ります！」

マヌエラは器官車に乗り込む。

そして器官車は、壁を破壊し、重力など見失ったように、さらに高い場所を目指す。

器官車に繋がったままの君たちの車両から、民たちが叫んだ。

「ランドメイカー様！　何が起こっているのですか！　助けて、助けてください！」

彼らは、その手をのばし、口々に叫びながら君たちに救いを求めている。

今ならば、車両に飛び乗ることができる。

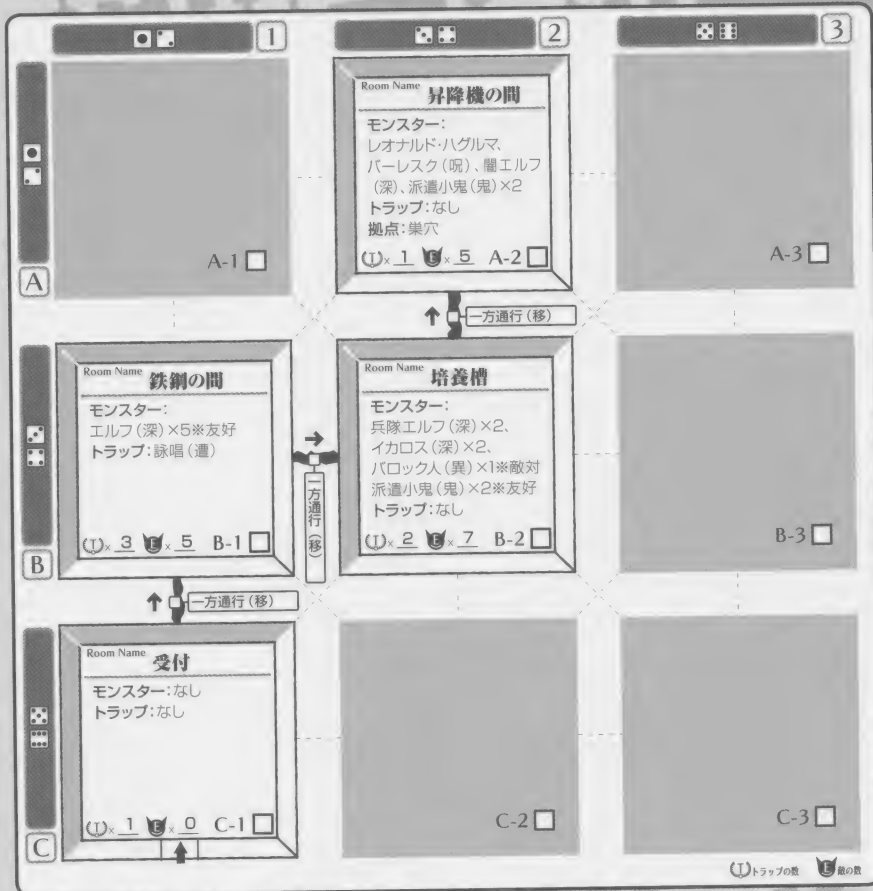
PCが民たちの手をとり、車両に飛び乗ればこのシナリオは終了となります。終了フェイズを行い、第5話へと進んでください。

戦闘でPCが全滅しかけたら

GMはPCが全滅しかけたら、いつでもエピローグのイベントを起こしてください。その場合、当然、シナリオの目的を果たしたことにはなりません。王国変動失敗表を振ってください。王国がまだあるならば、第5話へ進みましょう。

MAP NAME

第13迷宮機関研究所

シナリオの目的：レオナルド・ハグルマがグランギニヨル復活を企てていることを探り出し、これを阻止する。

ダンジョン概要：レオナルド・ハグルマを責任者とし、グランギニヨル復活を目的とした十三番目の迷宮機関研究所。その情報はハグルマの国内でも、機密として扱われている。とはいえ、資本卿たちにとっては公然の秘密であり、国民もその存在に感づいている。施設の中では、国民のなれの果てである、バロック人も培養されている。

●レオナルド・ハグルマ

第十三迷宮機関研究所の責任者であり、この迷宮の支配者にあたる。常ににこにこ笑った慇懃な男。彼の目的は自分の手で作り上げた【バーレスク】を、グランギニヨルとして完成させることだ。本物のバーレスクがハグルマにあったときには、マヌエラの助手として働いていた。彼自身は、マヌエラと本物のグランギニヨルは、失踪後、死んだと思っている。服装などが変わっていることもあり、戦闘で敗れたとき、初めてマヌエラの存在に気づく。

●バーレスク

グランギニヨルを元に、レオナルドが作り出した人造器官車。実際には、「運命の時刻表」に登場する「力あるもの」であり、グランギニヨル完成のための生け贄だ。

●パワードラゴン汗

レオナルドと戦ったときに、【魚人】に融合されているが、本人はそのことに気づいていない。

●A2：昇降機の間

戦闘を開始した時点で、《生産点》が2点以上貯まっていれば、拠点の【巣穴】を起動しよう。

モンスター側は【派遣小鬼】とレオナルド・ハグルマを本陣に、【闇エルフ】を後衛に、【バーレスク】を前衛に配置しよう。まず【バーレスク】が増殖を使って、【キンギョ】を4体呼び出す。【闇エルフ】はその【キンギョ】をモンスタースキル【深魔法】の対象にして、【流れ星】や【転送】を使う。【バーレスク】はその後、【触手】を使って攻撃しよう。レオナルドのスキル【ご主人様】の対象は【バーレスク】だ。レオナルドは【チェインソード】か【拳銃】を使い、PCに攻撃をしかける。【派遣小鬼】はそれぞれ【合体攻撃】と【献身】をレオナルドか【バーレスク】に対して使っていくとよいだろう。

【魚人】に融合されたパワードラゴンは、攻撃されたときに【決戦存在】のスキルを使う。深人の融合能力については迷宮ブックのp72を参照しよう。不確定名として扱う点に注意すること。できれば、PCが融合を解いてくれることが望ましいので「身体が勝手に！」「僕の中に何かがいる！」などのロールプレイを行うとよいだろう。

●【一方通行】のトラップについて

通路についてプレイヤーに訊かれたら、下りのエスカレータがあると描写しよう。

●B1：鋼鉄の間

この部屋で【エルフ】たちが鍛えているのは、【バーレスク】がグランギニヨルとして顕現したときのための装甲だ。GMは描写の後すぐ、【エルフ】が友好であることを宣言しよう。PCが取引を行おうとすれば、【詠唱】のトラップが発動する。

●B2：培養槽

「夢の坑17番」や「発掘星ルナ1号」で誘拐されたり、買われてきた人々は、ここで深人との融合実験や、バロック人に変える実験に使われている。

●エピローグ

サンプルキャラクターの神官を使っている場合、ここで列車に乗り込むと、民はその勇気と献身的な姿勢に感動して、神官の力を認める。神官の使命は達成される。

●シナリオのへ再挑戦

このシナリオでは、調査フェイズ中であれば再挑戦をすることができる。ただし再挑戦するたびに1D6クォーターが経過する。迷宮フェイズに入ると再挑戦はできない。

Baroque Campaign 5th Conquest

大帝の賛歌（ヒムニス）

プレイ人数：4人　　対応レベル：4レベル
プレイ時間：4時間　　シナリオ制作：齋藤高吉

シナリオ概要

猟奇器官車グランギニヨルはついに復活した。天階を侵攻すべく凄まじい勢いで上昇を開始したグランギニヨルの後部には、1つの王国がくっついていた。切り離しがきかず、民を人質に取られた格好の王国はさらなる危機に直面する。

このシナリオは、1レベルから始めることができるキャンペーン・シナリオ『猟奇戦役』の第5話です。PCたちの宮廷はこのシナリオまでに4レベル以上になっているという想定でデータが設定されています。ストーリー上、第4話から第6話までの間に別の単発シナリオを挟むことは難しくなっていますので、GMはこのシナリオがPCたちには難しいと思えるようならデータを自由に改変して構いません。

また、このシナリオではPCたちの王国そのものが戦場となります。そのため王国フェイズと迷宮フェイズでは特殊な処理を行います。

プロローグ

「ああ、心はまるで小鳥のよう。晴れ上がった大空が私を待っている！」

冒険列車にグランギニヨルと一体化したマヌエラの声が響き渡る。君たちはここ数日間ずっと彼女のモノローグを聞かされるはめになっているので相当うんざりしているのだが、彼女のテンションはまるで下がらない。

猟奇器官車グランギニヨルは無数の触手、虫の脚、土にまみれた翼、ドリルなどを使って迷宮を上へ上へと掘り進んでいる。無理な動きのせいで客車は絶え間なく打撃を受け、壊れやすい箇所やものは全て壊れてしまった。窓やドアの外を常に壁や岩が雪崩落ちているような状況では、民も逃げ出すことができない。車内には陰鬱な空気が立ちこめ、突然バロック化してしまう民は後をたたない。

君たちはグランギニヨルと王宮を切り離そうと努力を重ねた。だんびらで切りつけたり、爆弾を置いてみたり、マヌエラに泣きついたり扉を縦や横に引っ張ってみたりもした。だが全ての試みは失敗し、グランギニヨルが客車を縛り付けている触手は堅固になるばかりであった。

そしてある日。

王宮車の窓から爆発的に光が差し込み、君たちは身構える。いよいよ天階に着いてしまったのだろうか？　だが、その予想は嬉しくもない形で裏切られた。

窓に貼り付いた君たちの目に入ったものは、どこまでも続く大空洞と、目の前に聳え立つ大帝の居城、ダイナマイトシュタットであった。そして、グランギニヨルはその脚を城の基礎にかけ、よじのぼり始めた。城の内部や、その麓に広がる街、さらに大空洞の天井では蜂の巣を突いたかのような大騒ぎが始まる。

「よくない道を選んでしまったようですね」とマヌエラ。「でも私たちには、どんなことがあっても国と民を守ってくださる高潔なランドメイカー様がついているの。そうよね？」

イベント：宣戦布告

伝令がやってきて宮廷に報告します。

「我々を侵略者と見なしたダイナマイト帝国の使節団が宣戦布告を叩きつけていきました」

国王に渡された布告の文面は『壊す』と一言だけです。他には何も、署名すらありません。

「えー、それと。使節団ですが帰っておりません。そのまま車両の占領に向かいました」

伝令がそう伝え終わると同時に、後方車両から爆発音と剣戟の音が聞こえてきます。それと同時に、PCたちは急に体が重くなり、武具の輝きは褪せ、語る言葉に説得力が無くなってしまいます。困惑するPCたちにマヌエラが言います。

「民が絶望しているからよ。バロックはそういうネガティブな感情を増幅するの」

そして気楽な声で続けます。

「格好よくて頼りになるところを見せてやればいいのよ。いつも迷宮でやっていることを、民に見せてあげることね」

宮廷はダイナマイト帝国軍に占領された車両を開放し、民を守り、できるなら誤解を解いて撤退してもらわなければなりません。

GMは王国シートにp97の帝国軍初期配置を書き入れるかコマを置き、帝国軍の部隊がそこにいることを示してください。

●王国フェイズ

このシナリオではPCの王国は攻勢下にあります。そのため王国フェイズの行動で施設を利用することはできません。散策を行うこともできません。また、情報収集については特殊な処理を行います。

●情報収集

このシナリオでダンジョンとして扱われるのはPCが築いた王国です。ですから、王国フェイズに情報収集を行う場合、好きな部屋（車両）を指定することができます。その部屋の情報収集に成功すれば、その部屋にいる部隊の占領ペナルティと、モンスターの数が分かります。それ以外は、通常と同じように処理します。

迷宮フェイズに行う情報収集は、現在いる部屋に隣接するどちらかの部屋（車両）にしか試みることができません。

●占領ペナルティ

拠点でない帝国軍部隊に車両を好きなようにさせておくと様々な破壊工作や妨害工作を行うため、ランドメーカーの行動に支障が出ます。これを占領ペナルティと呼びます。各部隊のペナルティについてはp98とp99を確認してください。部隊を撃破すればペナルティは消えます。同じ部隊の占領ペナルティは累積しません。

●勝利条件

このシナリオでは、探索によって支配者を見つけ出すことはできません。このシナリオの目的は「ダイナマイト大帝を味方につけること」ですが、彼を出現させるには以下の条件のうちいずれかを満たす必要があります。

- **帝国軍のうち4部隊を撃破する**
- **3ターン経過するまで全滅せずに生存する**

施設である【オクトーゲン超重砲・改】も1部隊として数えることに注意してください。

迷宮フェイズ

以下に書かれた特殊な処理を適用し、その他の部分は通常の迷宮と同じようにゲームを進めてください。

●スタート地点

帝国軍がいない車両なら、どこからスタートしても構いません。

●分割行動の処理

もし宮廷がそれぞれ別の車両に分散した場合には、先頭に近い車両から先に行動処理を行ってください。

●車両の数え方

各車両の説明にある「2両目」や「4両目」といった数え方は、王国の先頭車両であるグランギニヨルを含めて数えています。1両目が【猟奇器官車グランギニヨル】、2両目が必須施設の【王宮】。3両目以降に何があるかはPCたちの王国によります。

●車両がないとき

PCたちの王国に9両の車両がない場合には、ダイナマイト帝国の戦闘ホバークラフトがグランギニヨルの後方にくっつきます。9両目まで列車を拡張してください。ただし、このシナリオが終了すると同時にホバークラフトは脱落、そのエリアは失われます。

●王国内の移動

PCたちの宮廷は自国内の地理を知り尽くしています。全ての車両を探索済みとして扱ってください。ただし、帝国軍のいる車両に入った場合には、そこで移動を終了しなければなりま

せん。増援（後述）によって帝国軍部隊が宮廷のいる車両に現れた場合も同様で、移動は始まると同時に終了します。

このシナリオでは移動によるランダムエンカウントは発生しません。また、1両目には入ることができません。

●車両の外を通る

車両の外側を通ることで帝国軍を回避することができます。車両の外は探索済みとして扱いますが、各キャラクターは1両ごとに〔武勇〕または〔探索〕で難易度10の判定を行います。この難易度は連れている《配下》5人ごとに1上がります。この判定に失敗すると、1ダメージを受けて車両の中へ転落することになります。

●時間の経過

迷宮のマップシートは使用しません。時間の経過は適当な紙、たとえば王国シートの隅にメモを取るなどして管理してください。

●王国の施設

王国に配置してある施設はすべて問題なく使用できます。施設を使用するためには施設が設置された車両まで移動しなければなりません。

●1ターン終了時増援

1ターン目が終了したタイミングでダイナマイト帝国軍の増援が到着します。宮廷の居場所に関係なく以下の描写をしてください。

列車の壁を蹴る音や装甲を引き剥がす音が聞こえてくる。窓から顔を突き出してみると、王国の横をものすごいスピードで流れていく壁から、次々と帝国軍が飛び移ってきている。敵の新手が現れたようだ。

王国の7両目に【オクトーゲン超重砲・改】、8両目に「V2航空騎士団」、9両目に「カーリット後宮兵団」が現れます。それぞれのエリアは即座に占領され、各部隊の占領ペナルティが発動します。

●2ターン終了時増援

2ターン目が終了したタイミングにもダイナマイト帝国軍の増援が到着します。

3両目に【オクトーゲン超重砲・改】、4両目に「ダイナマイト騎士団首都防衛隊」、6両目に「バラトール魔道砲兵隊」が現れます。エリアは即座に占領、ペナルティが発動します。

●オクトーゲン超重砲・改

【オクトーゲン超重砲・改】が配置された車両に入った場合、次の描写が入ります。

描写：大空洞の天井から狙いを定めて投げ落とされた巨大砲が床の真ん中にめり込んでいる。周りでは砲兵隊が発射準備を進めている。砲兵は見たところランドメイカーの相手ではなさそうだが、この砲が発射されてしまうと王国は大変なことになるだろう。

撃退法：【オクトーゲン超重砲・改】を攻撃して破壊することができれば撃退となります。

占領ペナルティ：とてつもない危機が迫っているというプレッシャーが行動を鈍らせます。宮廷は「割り込み」のスキルを使う際に、追加で《希望》を1点消費しなければなりません。

●その他の帝国軍部隊

施設でない帝国軍部隊の描写、撃退法、占領ペナルティはp98とp99を参照してください。

●バロック部隊（オプション）

レベル3以下の王国に対しては、このイベントを起こすべきではありません。レベル4以上の宮廷にのみ、GMの任意でイベントを起こしてください。

宮廷があまりにも苦戦して全滅の可能性が見えてきた場合、マヌエラは勝手に《民》を2D6人ほどバロック化して、クォーターの最後に適当な車両の帝国軍部隊と交戦させます。これはGMの任意で、どのクォーターに起こしてもかまいませんし、起こさなくてもかまいません。

バロック部隊と交戦中の帝国軍部隊は、奇妙な相手と戦うのに精一杯になります。PCたちが話しかけたり襲い掛かったりしなければ

●このシナリオの傾向

キャンペーンシナリオの第5回。『迷宮キングダム』のゲーム運営ルールを大きく逸脱しているため、『迷宮キングダム』を遊ぶのはこれが始めてというプレイヤーにはお勧めできない。できれば第1回から順番に遊んでほしい。

●グランギニヨルの移動

列車がどうやって城を登るのか?　ここで解説しておこう。グランギニヨルはなにも垂直に壁を登っているわけではない。ダイナマイトシュタットの外壁に螺旋状の通路を刻み込みながらぐるぐる回って上昇しているのだ。だから部屋の上下は普段通りだし、車両の外を通る時にも特別な危険は考えなくていい。

●敵軍の情報をもうすこし与える

GMは情報収集に成功したPCに対して、モンスターの数だけに限らず種類を教えてあげても構わない。正確な名前ではなく「動物がたくさんいるらしい」「凶悪犯罪者ばかりを集めた嫌な部隊らしい」と部隊の特徴を教えよう。きっと弱そうな部隊から撃破しようと動いてくれるはずだ。

●分割行動

受け持ちのエリアを決め、分散して帝国軍を迎え撃とうとする宮廷には、登場判定のルールを確認させておこう。キャンペーンのクライマックス一歩手前のこの段階では、PCを殺害することは控えなければならない。よって撃破されたPCは捕虜にして、他のPCが救出に行かなければならないようにするのが妥当な処置だろう。

●列車王国シートの使用法

今回は列車王国シートをテーブルの真ん中に置き、そこにコマを置いたり書き込みをしてゲームを進めよう。向きは普段王国シートの管理をしているプレイヤーが書き込みやすい方向にしておくと便利だ。

●再挑戦の可否

このシナリオに再挑戦はない。一度乗った列車からは降りられないのだ。ストーリーが軌道に乗ったキャンペーンシナリオにしても、それは同様である。

●サンプルキャラクターのニンジャが宮廷にいた場合

サンプルニンジャには宿敵がいる。より正確に言えば賞金をかけている相手がいる。その相手はこのシナリオで登場しておくと、最終回の前にレベルアップする機会ができてプレイヤーは嬉しいことだろう。

そこで、宮廷にサンプルキャラクターのニンジャがいた場合、ナマリアジド囚人隊を率いている【狂的科学者】がその相手となる。誰かが王宮フェイズの情報収集時に囚人隊を調べるとすぐにそのことに気付く。というのも、ニンジャの人相書をベタベタとそこらに貼りながら移動しているからだ。彼は宮廷が囚人隊と接触した際に、まず天井を振り仰いで叫ぶ。

「神よ、この天佑に感謝します!」

ついで、ニンジャを指差して叫ぶ。

「お前を倒して、アレを取り返してやる!」

あとは通常の戦闘で解決すること。彼はニンジャにあるものを盗まれたことで激怒し、莫大な賞金をかけて刺客を放っていたわけだが、そのアイテムが何だったのかはランダムに決定される。レア一般アイテムの表を1回振り、ニンジャが何を盗んでいたのか決定すること。

反応することはありません。移動では素通りできますし、占領ペナルティも無効化できます。
　バロック部隊はマヌエラがしっかり制御を握っているので、このゲームでは積極的にPCを襲うことはありません。

●部隊撃破後のシーン

　ダイナマイト帝国軍の部隊を撃破するたびに作戦司令部のシーンが挿入されます。

1部隊撃破後のシーン

　暗い部屋で円卓についた軍装の男女が、深刻な口調で話し合っている。
「（撃破された部隊の名前）がやられた」
「いったいあれは何なのだ」
「メトロ汗国の侵略兵器か？」
「慌てるな。（撃破された部隊の名前）は所詮、急いででっち上げた即席の部隊に過ぎん」
「ほう、ではお手並み拝見といこうか」

2部隊撃破後のシーン

　円卓での話し合いは、少々激しさを増してきている。乱暴に置かれたゴブレットが鋭い音を室内に響かせる。
「この損害は許容できない。（撃破された部隊の名前）を送るべき前線があるのだぞ」
「ならばあのムカデ列車にこのまま城を蹂躙させろと言うのか。馬鹿なことを言うな」
「もう余分な兵力はないと言っているのだ」
「糞ッ。どうにかしろ」
「そういう貴様がどうにかしろ！」

3部隊撃破後のシーン

　作戦司令部の口論はほとんどパニックの域にまで高まってきている。
「これほどまでの被害を出して、相手方にどれだけの損害を与えられたというのだ？」
「おのれ化け物どもめ」
「あああ、なんてことだ」
「撤退して兵力を再編成するべきでは？」
「こんなときに陛下がいらっしゃれば……」
「それこそワシらはみんな打ち首だ」
「どうする、撤退させるか」
「もう少し考えさせて欲しい。時間が必要だ」

●大帝の登場

　帝国軍が4部隊撃破されるか、3ターンが経過すると迷宮フェイズの進行がストップし、ダイナマイト大帝が出現します。

　車両の壁と天井が唐突に全て吹き飛んだ。そして爆炎の中から身長5メートルの大男が姿を現す。しかしよく見てみれば身長は2メートルと少し。男の纏っているオーラが宮廷の目をくらませ、実際よりも大きく見せているのだ。
　熱も煙もまるで意に介さず、男は涼しげな顔で宮廷に歩み寄り、戦の騒音のなか異様によく通る声で話しかける。
「久方ぶりに戻ってみればこの有様。城にいたほうがよほど面白いではないか」
　宮廷を眺め渡すその視線には、絶対の自信によってのみ持つことができる深みがある。そして、男の恐るべき正体がその口から直接に言葉として発せられた。
「余がダイナマイト大帝である」

　大帝は何を言っても聞いてくれません。適当に流されるか無視されて会話は途切れてしまいます。しかも大帝はPCの言ったことを全く覚えません。さらに自分だけよく喋ります。
「帝都に王国ごと特攻をかけ、余の城と兵どもをここまで痛めつけるとはなかなかの爆発力。だが汝らはここまでだ。予定が詰まっているので手早く片付けてやろう。余はバロック疫を撒き散らしながら上へ向かっている、大悪魔グランギニヨルとやらを倒さねばならんのだ」
　ダイナマイト大帝に適当に喋らせたあと、おもむろに戦闘を開始してください。

●パワードラゴン汗の登場と退場

　戦闘のためにコマを並べ終わったタイミングで、後ろの車両から密航していたパワードラゴン汗が駆け込んできます。

「待てッ！」
　凛々しい声にそちらを向けば、パワードラゴン汗が仁王立ちしている。
「大帝よ、僕にはその宮廷に全滅してもらっては困る理由がある。戦うなら僕を倒してからにしてもらおう！　こう見えても僕はブッ」
　大帝はパワードラゴンの長台詞の隙をつき、パンチ一発で彼を車両の外まで吹き飛ばした。大空洞の床めがけて落ちていく彼の姿を最後まで見届けることはできなかった。

　何事もなかったかのように戦闘の第一ラウンドを開始してください。

●大帝との戦闘

　ダイナマイト大帝はモンスターではなくNPCです。《民の声》を使用することはありませんが、《気力》は積極的に利用します。
　宮廷が戦闘に勝てば、交わされた剣戟や飛び交った拳を通じて大帝は事情を無言のうちに理解します。それまではやはり話が通じません。
　大帝は小細工なしで強いNPCに仕上がっています。GMは存分に普段の憂さを晴らすといいでしょう。プレイヤーたちは彼を倒すために頭をひねり、なんとか傷を負わせる方法を考え出す必要があります。
　以下は戦闘中に大帝が使う台詞の例です。
「いい眼だ。汝らの爆発力を見せてみろ！」
「もっと戦えるだろう。起き上がれ！」
「余に傷を負わせるとはな！　いい太刀筋だ！　改心なせばいつでも爆爵として迎えよう」
「何を言っているのかさっぱり分からんわ！」
「なんだか分からんが、全て分かった！　そういうことだったのか！」

終了フェイズ

　大帝を倒し、事情を理解させるとゲームは即座に終了フェイズに移ります。

　大帝が全てを理解した瞬間、グランギニヨルが大空洞の天井に到達し、再び上に向かって穴を掘りはじめた。振動のなかマヌエラが叫ぶ。
「分かってんじゃないわよ！　援軍のこない場所で責め殺してあげるから覚悟しなさい！」
　しかし殴り合っていないので大帝には通じない。大帝は喋りたいことだけを喋る。
「そうか、汝らが『あの』王国か。各地を列車で回って騒動を起こしているという話だが」
　続けて何やらぶつぶつと呟いていた大帝は、唐突に宮廷に向き直ると言った。
「この中にいた汝らには知る由もなかったな。外では汝らの友人たちの働きかけによって対バロック連合が成立しつつある」
　大帝は続ける。
「連合軍は『ヤコブズ・ラダー』でこのグランギニヨルを迎え撃つ。余もそちらに先回りさせてもらうぞ。上に兵を集中させているのでな。『ラダー』に到着するまでは単独で耐えてもらうことになるが……忘れるな。どんな事があっても。汝らには戦友がいるのだということを」

　大帝は帝国軍部隊の指揮権をPCたちの宮廷に譲り渡し、王国は迷宮フェイズ終了時点で生き残っていた帝国軍部隊の数×10人の《民》を手に入れます。これにはまだ登場していなかった増援部隊も含まれます。
　部隊の数であって部隊に含まれるモンスターの数ではないところに注意してください。

「上でまた会えることを期待しているぞ」
　そういい残すと、ダイナマイト大帝は客車から身を躍らせた。見送る者にはダイナマイトシュタット最上部の塔を豪快に破壊しながら着地する大帝の姿が見える。
　その光景を最後に、視界は再び迷宮の闇に染まった。上にある『ヤコブズ・ラダー』とは何だろう？　この旅の終点になる場所だろうか？

　以降は通常の終了処理を行ってください。
　王国はいまだグランギニヨルに囚われたままですが、宮廷がダイナマイト帝国と互角以上に戦えることや、列車の外に味方がいることを知った民たちの表情は明るくなり、希望が芽生えています。余裕があれば演出しましょう。

●つづく！

　次回のシナリオはキャンペーン最終回になります。レベルはできれば5、最低でも4は欲しいところです。PCたちはそのレベルに達しているでしょうか？　レベルが足りない場合には何か別のシナリオを挟んでおきたいところですが、勝手に上昇を続けるという設定のグランギニヨルが邪魔になると思われます。
　しかし、設定を曲げることを恐れてはいけません。「PCたちの懸命の努力が実って、一時的にグランギニヨルを止めることができた」と宣言し、単発シナリオをいくつか挟み込むことをお勧めします。長いキャンペーンを生き抜いてきた宮廷が、充分な力をつけて最後の決戦に挑むことができるように取り計らってください。
　また、レベルの値よりも大切なこととして、戦闘でのチームワークが完成しているか否かということもチェックしなければならないでしょう。今回のダイナマイト大帝に勝つことができず、GMが手心を加えてシナリオをクリアさせてあげたような状態では、とてもではありませんがキャンペーンの最終的な目的を達成することはできません。もう少しプレイヤーたちにチームワークを磨く時間を与えてあげましょう。
　逆にダイナマイト大帝を苦もなく倒してしまうような宮廷ならば、レベルがいくつだろうが関係ありません。何も心配せず最終話に進んでください。

ダイナマイトシュタット反攻計画

●爆発力って何だろう

ダイナマイト帝国では生き物の持っている潜在力や、それが発揮されたときに周囲に及ぼす影響を測る物差しとして「爆発力」という言葉を使っていた。しかし武断的な傾向がある帝国ではいつしか言葉の意味が歪み、最近は戦闘能力の指標として使われるようになっている。単位はキロトン。この名称は爆発力測定技術を開発したキロトン博士に因むもので、TNTとは何の関係もない。

●負けそうだ、どうしよう？

占領ペナルティが重なって大帝に勝てそうもないとき、もしくは普通に敵部隊との戦闘で負けそうになってしまっているときには、キャンペーンの後半らしく、前半で出てきたNPCをヘルプに出してあげよう。例えば2回目で出てきたドランクドラゴンや3回目のブックワームなど。ただし戦闘のヘルプとして出すのは処理が重すぎるので、出てきた時点で帝国軍と均衡した戦いを始め、敵部隊を手一杯にして占領ペナルティを下げる。オプションイベントのバロック部隊と同じ処理だ。

敵部隊との戦闘中にヘルプNPCが登場した場合、戦闘はそこで終わらせてしまうのがいいだろう。「ここは俺にまかせておけ」なんて言うのもいいかもしれない。

こうして出てきたヘルプNPCは、出てきたのはいいのだが帰る手段がない。そのためシナリオ終了後に逸材、もしくはモンスターの民として王国に加わる。

このイベントを起こすときには、第6回で出てくるNPCをうっかり出してしまわないよう、事前にしっかり読んでおこう。これを怠ると奇妙な事態が発生する。

●パワードラゴンに感情値を持っているPCがいる場合

もうすこし彼に出番をやってもいいだろう。一緒に戦うと言い出したパワードラゴンとの感動シーンを演出してあげてもいい。しかし結末は同じ。

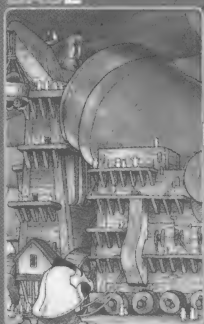
●バロック疫

第4回のラストでグランギニヨルが完成したハグルマやグランギニヨルの通った後を中心に広まっている特殊な迷宮化現象。通常のものとは見た目が異なるうえ、生物のみを犠牲者として選び、拡大の形には明らかに悪意が見て取れる。もうこの時点で名前がつき、グランギニヨルの外にいる人々はそれぞれ対策を講じつつある。猟奇戦役が始まろうとしている。

●対バロック連合

ハグルマ上層部はグランギニヨルは始祖の計画に含まれていないと断定、事態を収拾するためのプロジェクトを資本卿エドゥアルド・ハグルマに任せた。彼の人脈と尽力によって、現在全ての列強国家の軍は一時的にまとまっている。グランギニヨルが迷宮の屋根を突破した時点で一斉攻撃を仕掛けるという計画のもと、続々と兵力が結集しつつある。常に変化し続けるグランギニヨルの到達地点を正確に予見し続けるために千年王国の魔道師たちは大規模占術を不眠不休で行い、その場所への最短距離を即座に作るのはダイナマイト帝国。メトロ汗国の鉄道網はフル稼働し、百万迷宮全域から兵士と兵器を集めている。そしてもちろんスポンサーはハグルマだ。

●希望が芽生えています

「すごい。あの化け物を倒したぞ」
「私たちはきっと助かるわ！」
「あのお方についていけば間違いはねぇだよ！」
「ランドメイカー様、万歳！」

オクトーゲン超重砲・改（ちょうじゅうほう・かい）/Uber Geschutz "Octogen Zwei"

この拠点のある部屋から、隣接している部屋と、さらにその部屋に隣接する部屋1つを選ぶ。その2つの部屋にある施設すべてを破壊する

桁外れの長さの砲身と膨大な火薬を使用する超兵器、オクトーゲン超重砲。しかしその巨大さとあまりの破壊力の高さから、運用は非常に難しいものとされていた。そこでオクトーゲン超重砲で一定の成果を得たと判断したダイナマイト帝国技術陣は、威力を弱めて軽量化を図った第二世代オクトーゲン超重砲ともいうべき量産型の開発を開始した。このデータは、その試作タイプである

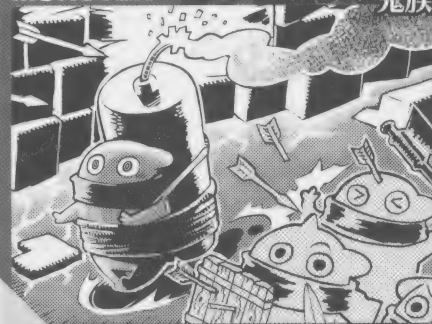
SB-001 迷宮キングダム illustration.HAYAMI RASENJIN

ダイナマイト大帝（たいてい）

●スキル：【投げる（肉）】【鉄腕（肉）】【突撃（肉）】【乱舞（肉）】【受け流し（肉）】【分析（科）】【すりぬけ（迷）】【軽業（迷）】他多数

●アイテム：【輝く者】【盾（5レベル）】【甲冑（5レベル）】【強壮剤】【強壮剤】【強壮剤】

いわずとしれたダイナマイト帝国の頂点に君臨する人物だ。【輝く者】のレベルは10として扱う。よって、威力は1D6+10となる。5レベルの【甲冑】を装備しているため、ダメージを6点減少させることができる点に注意すること。詳しいスキルは『迷宮ブック』p125を参照。

迷宮キングダム illustration.OCHIAI NAGOMI

レベル 2 ダイナマイト小鬼（こおに）/Dynamite Ogrekin

武勇 1 射程 0 威力 1D6 回避値 5 HP 4
性格 愚か 素材 火薬

【すりぬけ（迷）】
【小鬼爆弾（モ）】（支援）このキャラクターと同じエリアにいるキャラクター全員は、1D6ダメージを受け、隣接するエリアのいずれかにランダムに移動する

大帝の理想に共鳴した勇敢な小鬼たち。自らの体に爆弾をくくりつけ、敵陣めがけて特攻を試みる。しかし、それがどういう結果になるか想像できるほど、知能の高い小鬼は少ない

SM-016 迷宮キングダム illustration.CARELESSLY

LX戦闘鉱兵隊

描写：ドアを開けた君たちは目を疑う。車内の壁という壁、床という床が掘り抜かれ、まるで客車が骨しか残っていないかのような有様だ。あちこちでツルハシを背負った男たちが汗を流しながら腕をふるい、破壊作業の仕上げにかかろうとしている。あれが帝国軍の特殊工作兵、歩く早さで穴を掘ることができると言われている戦闘鉱兵に違いない！

撃退法：LX戦闘鉱兵隊の反応は非常に敵対的です。戦闘して倒せば撃破となり、それ以外の方法はありません。

占領ペナルティ：LX戦闘鉱兵隊の破壊活動により列車は不安定な状態になります。GMは1回の戦闘につき1回、好きなタイミングでトラップ「落石注意」を好きなエリアに配置できます。

前衛：【ゴーレム】×2
後衛：【ダイナマイト小鬼】×3
本陣：【戦闘鉱兵】×2

戦術：まず【ゴーレム】は前線を固め、【かばう】や【外皮】を活かして宮廷のアタッカーをブロックしてください。その間に【戦闘鉱兵】は【掘削】を使い、宮廷側エリア全てに直通のトンネルを掘ります。そして、ここからが本番です。前線を維持してもらっている間、トンネルを通って宮廷の本陣に移動した【戦闘鉱兵】は、神官や大臣など、戦闘能力の低いPCを集中攻撃します。その後【軽業】を使ってトンネルをくぐり、自軍本陣に帰りましょう。これで通常の方法では反撃されることはありません。まさに一方的に弱いPCを殴り殺すことができるのです。ゴーレムが倒れた後も、トンネルと【足止め】で粘ることができるでしょう。

ナマリアジド囚人隊

描写：黒白縞の囚人服を着た男たちが民の家を荒らしてまわっている。財貨を手当たり次第に布袋に放り込み、手向かう民には殴る蹴るの暴行を浴びせる傍若無人ぶりだ。囚人服の上に白衣を羽織ったリーダーらしき男が宮廷をみとめて話しかけてくる。

「ああ王族の方ですか。部下の躾が悪くて申し訳ない。しかし彼らも充分な金があれば大人しくなるのですよ。さて、いくら出します？」

彼は邪悪な笑みを浮かべる。

撃退法：〔魅力〕で難易度15の判定に成功すれば撃破です。失敗しても戦闘にはなりません。判定に1MG払うごとに達成値が1上昇します。

占領ペナルティ：囚人隊が国を荒らしている間はレアアイテムが出現しません。

前衛：【抜け忍】、【人間の屑】
後衛：【狂信者】
本陣：【狂的科学者】【人間の屑】

戦術：【人間の屑】は1体だけを【策士】のために残しておきましょう。もう1体はとりあえず【盗み】を敵前衛に。騎士の武装を剥げたら大成功。あとは【狂信者】の状態異常を使って単純に押していくだけです。【抜け忍】が生きている間は先攻を取れる公算も高いでしょうから、【眠りの雲】をどんどん使っていきましょう。【説教】で神官の部下を削り取り、【信仰】での回復量を減らしていくのも効果的です。この2つの行動を繰り返すだけで、準備の甘い宮廷は半壊状態になってしまうことでしょう。この部隊は強力に作られているので、使っていて気分がよくなります。しかし、勢いで宮廷を全滅させないように気を使いましょう。

V2航空騎士団

描写：立派なヒゲを生やした騎士が、炎を吐き出すロケットにまたがって空中に浮いている。彼は宮廷の装備に目を止めて言う。

「おお……貴殿が敵か、待ちわびていた大空洞への侵略者か！　航空騎士となって10年、これで我輩もようやく念願の戦果をあげられる！」

ヒゲの騎士と仲間たちは目に涙さえ浮かべている。不遇の日々はとても長かったのだろう。

撃退法：初の実戦にV2航空騎士団は舞い上がっています。戦って倒せば撃破となります。手柄に飢えていてあまり話は聞いてくれません。

占領ペナルティ：航空騎士団は大空洞では恐ろしい機動性を持つ斥候になりえます。彼らの報告によって宮廷の作戦判定の達成値に−2の修正が課せられるようになります。

前衛：【航空騎士】×5

追記：【航空騎士】はそれぞれ【乗騎】に乗って戦場に臨んでいます。

戦術：独自スキルの【アフターバーナー】を、攻撃を受けるまで温存しておくと、射程の短い武器はそもそも当たらなくなります。無理に突っ込みさえしなければ、射撃武器や【乗騎】と【鐙】を両方持った前衛以外では射程に捕らえることすらできない状態をしばらく維持できると思います。何人かで騎士などの肉弾系PCを翻弄している間に、神官を狙う別働隊を出してみても面白くなるでしょう。出せるダメージは低いのですが、射程が1ある強みを存分に味わえるはずです。しかし、ある程度時間が経てば何人か減り、ヒット＆アウェイのために本陣まで追い詰められた状況になっていることが予測されます。そこで負けましょう。

カーリット後宮兵団

描写：さっきまで何の変哲もない金属の床だった部屋に分厚くクッションが敷き詰められ、香の煙が濃く漂っている。よく見てみれば明かりも間接照明に変わっていて大変いかがわしい。しばし呆れるか圧倒されるかで立ち尽くしていると、女怪の群れがクッションの海の中からもぞもぞと這い上がってきた。あれがハーレムだとしたら大帝の趣味は考えるだに恐ろしい。

撃退法：6体全員がトラップ【傾国兵器】です。全員がトラップを解除されるか発動済になると撃破となります。戦っても構いません。

占領ペナルティ：彼女たちを放置しておくと、車両を勝手に使って民と大変いかがわしいことに興じるので、宮廷全員は気になって「散漫」のバッドステータスを受けます。

前衛：【レーシィ】【箱入り娘】
後衛：【淫魔】【白衣の天使】【ごんぎつね】
本陣：【蛇人間】

戦術：モンスターが1体ずつ6種類！　GMにとっては悪夢のような部隊ですが、幸いにして戦闘になることはあまりないでしょう。少し変わった戦闘をやってみたいチャレンジャーなGMは、後宮兵団のモンスターは全員が【魅了】を持っていることに着目。先攻を取られても全滅さえしなければOK。1ラウンド目に全員が【魅了】をして会話して【傾国兵器】を発動させ、ちゃっかりとアイテムスロットに収まったあとで宮廷が同士討ちを始めるのを眺めて楽しみましょう。トラップを避けられた場合には、【白衣の天使】が「奇妙」な性格であることに注意。その他のモンスターは連続で【魅了】が可能です。

ダイナマイト騎士団首都防衛隊

描写：ダイナマイト騎士団が到着している！　盾に描かれた紋章から察するに首都防衛隊のエリートだろう。常に激しく戦い続けることを美徳とするダイナマイト騎士団において、前線から遠く離れた首都での待機はとても退屈だったようだ。彼らのフラストレーションは爆発力のオーラとして目に見えるほどだ。

撃退法：ダイナマイト騎士団首都防衛隊の反応は敵対的です。彼らはダイナマイト大帝と帝国に絶対の忠誠を誓っていますので、交渉には一切応じません。倒せば撃破となります。

占領ペナルティ：ダイナマイト騎士団首都防衛隊の存在によって民はもう負けたものと思い込み、ランドメイカーを呪います。宮廷の全員が「呪い」のバッドステータスを受けます。

前衛：【ダイナマイト騎士団】×3

追記：【ダイナマイト騎士団】はそれぞれ【乗騎】を装備しています。【武器習熟】の対象として選んでいるのは【盾】です。

戦術：まず必要な装備を呼び出していきましょう。1ラウンド目の行動に組み合わせて【武芸百般】を使い、【盾】を装備してください。これで【盾】のレベルは3になり、回避値は4上昇します。2ラウンド目の行動にも【武芸百般】を組み合わせて、【二刀流】で使うための【戦斧】を装備してください。レベル1なのもメモしておくと便利です。これで装備が出揃いますから、あとは高火力と重装甲と軽快な機動を兼ね備えた列強最強の騎兵の威力を宮廷に味わってもらいましょう。しかし、こうなると勝つのは難しいので、ある程度いい気になったら逃走を勧めましょう。

バラトール魔道砲兵隊

描写：硬そうな外皮に覆われた巨大な魔獣を先に立てて進んでくるのは、大筒を装備した兵士だ。一般的な砲兵とは異なり、その顔にも砲身にも、煤の欠片すらついていない。

　リーダーらしき男は言う。

「俺たちは怪物のコレクターなんだ。モンスターを寄こせば引き下がってやってもいいぜ」

撃退法：バラトール魔道砲兵隊はモンスターの《民》を欲しがっています。合計7レベル以上のモンスターの《民》を差し出せば撃破となり帰っていきます。戦って倒しても構いません。

占領ペナルティ：バラトール魔道砲兵隊は帝国で一般的なモンスターを無頓着に捨てていくので、全ての戦闘のモンスター側前衛に【ダイナマイト小鬼】(p97)が1体追加されます。

前衛：【一角獣】
後衛：【魔砲使い】×3

追記：【魔砲使い】は、それぞれ3匹の【羽妖精】を《配下》として連れています。

戦術：【一角獣】を前に出し、【鉄腕】を振るって、宮廷をなるべく同じエリアに集めましょう。突出してきた騎士を押し返し、大臣や神官と同じエリアにまとめてやるのです。しかるのちに【魔砲】を浴びせて、大ダメージを与えます。しかし、魔獣が倒れてしまった場合には、ジタバタせずにおとなしくやられましょう。この構成で壁が倒れてしまうと、できることは殆ど何もなくなります。せいぜい【必殺】狙いで通常攻撃を繰り返すくらいしかできません。HPも回避値も低い【魔砲使い】は、接近されてしまえばただの人間です。むしろ壁が倒されないことを祈ってどんどん攻めましょう。

Baroque Campaign Final Conquest

天落の福音(エヴァンジェリウム)

シナリオ概要

信じて疑わない少女がいた。まばゆし物は必ずしや黄金なのだと。猟奇器官車グランギニヨルは天階に一番近い国マチュピチュへ辿り着く。決着の刻。長かった旅もここで終わる。それが良い終りであろうとなかろうと。

プレイ人数：4人　対応レベル：4レベル
プレイ時間：4時間　シナリオ制作：B．M

はじめに

暴走を続ける列車はマチュピチュに辿り着きます。宮廷は制御不能の列車に閉じ込められたまま、天階への道と言われる「天国への階段」を登り、最頂部でバロック核（マヌエラ）と決着を付けられればハッピーエンドです。バロック核のステータスは王国にある施設によって変化しますので、必ず事前に計算を済ませておいてください。

部屋数は多いですが、そのうちのほとんどが強制進行なので判定に手間はいりません。その分、最終回なので描写や演出に力を入れてください。ただし、強制進行はプレイヤーにストレスを感じさせることがありますので、セリフ回しと演出でテンポ良く進めるように心がけてください。プレイヤーがだれているな、と感じたら途中を飛ばしても構わないでしょう。

プロローグ

グランギニヨルの暴走は続く。ドリルのように変化した列車の先端部分が、上へ、上へと迷宮を掘り抜いて行く。先頭車両には何らかの防護フィールドが発生しているらしく、手出しできない。その中から静かにマヌエラが語りかけてくる。

「あの腕力バカの大帝さんには、この列車を止められなかったようですし……。うふふふふ」

「どうやら私の勝利は動かないようですね。なんて素晴らしく清々しい気分なんでしょう！」

彼女は冷たい微笑みを浮かべた。興奮を押さえ切れないのか、頬がうっすらと上気している。

「どうやら私の任務は成功のようです。こ、これより“トライアンファント・モード（勝ち誇りモード）”に移行させて頂きますっ！！」

丁寧にお辞儀をしたかと思うと、突如として彼女の様子が豹変する。全身をガクガクと痙攣させ、肌はみるみるうちに真っ白に、口から蛇のように伸びる長い舌は真っ赤に、グルグル回る瞳は紫色へと変貌する。刹那、マヌエラの奇声と哄笑が列車の中に響き渡る。ツバを飛ばし両手を振り回しながら叫ぶマヌエラ。彼女の口から迸ったのは、信じられないほど汚い罵りの言葉であった……。

「ウハハハハハ、死ぃぃねぇぇぇ～～ッ！！」

王国フェイズ

非常事態のため、編成会議を行うことはできません。これは盛り上げるためのフレーバーで、システム的思考からストーリーへとプレイヤーの視点を移すための措置でもあります。

マヌエラは完全に敵です。ここで宮廷は、彼女に対する《好意》を消し、2倍の《敵意》に変換することができます。プレイヤーに提案してください。

列車の様子が変わった。側面から多数のノコギリ、ドリルが飛び出し、掘り抜いた穴に手を加えていく。マシンガンのように撃ち出される無数のアームが、奇妙なリズムで横穴を開けていく。それはまるで先頭車両で高笑いを続けているマヌエラと同調しているかのようだった。しかし、それに何の意味があるのかは分からなかった。

これは最終決戦で奏でられる“旧き歌”の伏線です。このシーンは必ず挿入してください。

迷宮フェイズ

列車は、宮廷の意志を完全に無視して、天階の上層めがけて進んでいきます。

入り口のC-1「ソラ」から、B-1「1000万パワーの援軍」までは、部屋間の移動に関して特殊な処理を行います。1クォーターが経過するたび、C-1→C-2→C-3→B-2→B-1という順番で、宮廷は強制的に隣の部屋に移動します。また、この特殊な強制移動の間、PCたちは、キャンプ中に、計画的行動として王国内にあるタイプが計画の施設を利用することができます。

●エリアC-1：ソラ

描写：連続的なドリルの震動音が、唐突に止んだ。奇妙な浮遊感とともに、眼前に現れたのは非現実的な光景であった。猛烈な勢いで掘り進んだ後に出現したのは“無”であった。そこには壁も、天井も、視界を遮るものがなにもない虚無が広がっていた。吸い込まれるような錯覚を覚える圧倒的な空間。それが青いスープで満たされていた。本能がそれを見てはいけないモノだと告げるが、目を離すことができない。後方車輌から激しく泣き叫ぶ子供の声が聞こえてくる。大人たちですら、顔色を悪くしてただボーっと、その何も無い空間を見つめているのだ。誰の表情にも紛れもない畏怖が張り付いていた。そのうち、誰かが呟いた。

「ソラ……だ……」

イベント：大空は百万迷宮に住む人々に根源的な恐怖を与えます。宮廷全員は〔探索〕で難易度8の判定を行ってください。失敗すると「散漫」のバッドステータスを受けます。絶対失敗すると《民》が1D6人減少します。1クォーターが経過すると、列車は強制的にC-2へと向います。行く手には巨大な階段が見えています。

●エリアC-2：天国への階段

描写：列車は水平移動へと移った。加速しながら向かう先にそびえているのは、途方も無い大きさの砦だった。いや、砦ではない。良く見れば、それは段をいくつも重ねた長い長い塔……城壁……違う。あれは階段だ。その階段に蟻のように群がっているのは数千の兵士、あちこちに盛り上がっているのは戦争機械だろう。あれが対バロック連合なのだ。人の群れのあちこちで煙があがり、砲弾がいくつかグランギニヨルを直撃するが、猟奇器官車は止まらない。騎兵の突進を轢き潰し、魔力で立ち上がる壁を砕き、瓦礫と粉塵を撒き散らしながら聖域を侵犯していく。

「無力だなぁ、ハハハ。お前らの頼みの援軍なんてこの程度さ！」

対バロック連合の布陣を縦に切り裂き、グランギニヨルはなおも上昇を続ける。後方に去っていく連合が体勢を立て直すには、しばらく時間がかかるだろう。

イベント：激しい震動と車内に飛び込んで来る石の破片は大変危険です。宮廷全員は〔探索〕で難易度10の判定を行います。失敗すると1D6のダメージを受けます。《民》も同時に被害を受け、宮廷が身を挺して守らなければ大変なことになってしまう――これは解除や無効化ができない宮廷全員を対象とした【踏み絵】（『迷宮ブック』p33）として扱います。1クォーターが経過すると、列車は強制的にC-3へと向います。頭上にはいくつもの通廊が中空を交差しているのが見えています。この世界、天階については迷宮ブックp110、『百万迷宮大百科』p50などを参照してください。

●エリアC-3：黒い空

描写：列車の加速は止まることを知らない。目にも留まらぬ速さで石段が、空中通廊が視界の後方へと飛んで行く。マトモに見えない方が幸せなのかもしれない。余りにも非現実的で、超然としたそれらの構造物は、直視していたら精神に変調を来たしかねない。お世辞にも親しみを覚えるとは言い難い風景だ。

――と、“ソラ”の様子が変わった。前方に黒い点が見え始めたかと思うと、徐々にその数が増して行く。それらのせいで、あっと言う間に視界は黒で埋め尽くされた。ガツン、と鈍い衝撃が列車を揺るがす。続けて二度、三度。窓を破って車内に投げ込まれたそれらを見て、何が起こったのかを理解した。数えることができないほど大量のマッハペンギンの群れが、列車に体当たりをしているのだ。すぐに豪雨のような突撃音が辺りを支配し始めた。「これじゃあ最終回だ」と誰かが呟いた。

イベント：数千匹の【マッハペンギン】（『迷宮ブック』p69）が、列車を止めるべく攻撃してきます。

宮廷は車内に飛び込んできた10体と戦わなくてはなりません。敵は全て前衛に配置します。1クォーターが経過すると列車は強制的にB-2へと向います。行く手はマッハペンギンのせいで霞んでしまっていて、良く見えません。

●エリアB-2：量産型大天使

描写：あれだけ激しい攻撃を受けたにも関わらず、列車の速度は緩むことが無い。次第に障害物が減っていき、見渡す限りのソラが現れた。その中央に、逆さになった9匹の大天使が旋回している。彼等はどれも頭部が異様に膨らんでおり、それが不気味に白く発光している。と、充填されたエネルギーが光線となって一斉に列車に向けて発射された。しかし、それでも列車は進むのを止めない。列車の先頭からマヌエラの叫び声が上がる。「通廊バロック化開始！　対天使フィールド最大解放！　そんな攻撃はお見通しなんだよォォ腐れ天使どもがァァ！！」　列車が赤い光を放ち、周囲を満たしてゆく。地面が膨れ上がり、ねじれる。通廊がのたくって螺旋を描く。白い光線が列車に届く寸前、低い羽虫の羽音のような震動音が車内を包み込み、列車の周りに赤いフィールドが発生した。ぶつかりあう白と赤。瞬間、室温が数度上昇する。

イベント：大天使の光線は列車のバリアによって阻まれ、逆に大天使はバロック化に包まれて次々に落下していきます。同時にバロック化が天階を侵食し始め、周囲の様子は奇妙にねじくれてゆきます。宮廷全員は〔武勇〕で難易度7の判定を行います。失敗したキャラクターはバロック化の影響を受けてしまいます。「バロック化変異チャート」（p101）を振ってください。

その後、同じく変異した【大天使】（『迷宮ブック』p71）1体との戦闘になります（残りの8匹は落下します）。通常の【大天使】に右のサイドバーにある「バロック化変異チャート」を1回とp75の「加護：バロック化」を適用したデータを使ってください。【バロック大天使】は敵本陣に配置します。1クォーターが経過するとB-1に進んで下さい。

●エリアB-1：1000万パワーの援軍

描写：頂上が見えてきた。あれが天階の最深部なのだろうか。上に見えているのに、まるでそれは遙か下にあるようにも見える。横向きの通廊が、縦に伸びているように見える。列車は周囲をバロック化しながら、平らな板の上を横向きで爆走する。横から弾丸のように別の列車が走って来る。それは躊躇せずにグランギニヨルの横っ腹に突撃し、車体に穴を開ける。パワードラゴンの愛車ロングホーン・トレイン号だ。「早くこっちに飛び乗れ！　急げ！」　パワードラゴンの声がする。君達は《民》を連れ、急いで飛び移った。

イベント：突き刺さったロングホーン・トレインを破壊して振り切り、グランギニヨルは離れていってしまいます。宮廷と《民》は、天階の中途に投げ出されます。列車の残骸の中からパワードラゴンが姿を現します。彼の右半身は無数の小さな羽根に覆われ、頭上で輝く光輪はぶれています。彼は天界のエージェントだったのですが、半ばバロック化してしまった今、本来の姿に戻ることすらできません。

さらに、階段の下から対バロック連合の兵士たちが続々と集まってきます。ただ一度の戦闘で戦力の半分が失われてしまっていますが、意気は軒昂です。なかにはこれまでのゲームに登場した顔もあるでしょう。

宮廷は自分たちの民と、対バロック連合、さらに頭上を舞う天使、合計3000体あまりの生き物たちに囲まれます。誰も喋らず、視線とさまざまな思いが交錯するなか、パワードラゴンが口を開きます。

「天階の権勢、地階の列強……僕たちには力があるけれど、勝手な思惑でバラバラに動いていただけだ。だから騙され、負け続けた」
「でも、君たちになら僕らの力を、命を預けられる。長い試練の旅に耐えた君たちになら」
「ランドメイカー。僕らを導いてくれ」

異議を唱える者はいません。
編成会議を行うことができます。

●マヌエラのセリフ例

プロローグでいくつかマヌエラとPCに台詞のやり取りをさせると、ゲームに狂的・躁的な感じを加えることができる。GMは以下の例をいくつかアレンジして、シナリオ進行にあわせて使ってみるといいだろう。これにはマヌエラは“救う”のではなく“倒す”目標であると認識させる目的があるので遠慮してはいけない。ただし、汚い言葉を使うと引かれるような状況では自粛しよう。

「ヒャッハー！　任務達成だぜこの○○○野郎ども！」
「どうした？　俺様が少女の身体をしているから油断したか!?　ハッ、とんだ△△△△野郎どもだぜ!!」
「もうここまで来れば、天階はバロック化の波に包まれてぇ〜〜、ジ・エンドさ！」
「よかったな、“世界の破滅”の特等席だ！　お代は取らねぇ、テメエラの絶望に引き攣った顔が最高のチケット料だZEEEEE!!!!」
「貴様等は手も出せず、一部始終をそこで見届けるんだ！　ヒャ――――ハハハッ！」
「こいつぁ気持良いぜぇ〜〜！　ああ、××××野郎が俺を憎しみの目で、あの目で眺めてるって考えるだけで……ああっ、イっちまうッ!!（痴的な表情）」

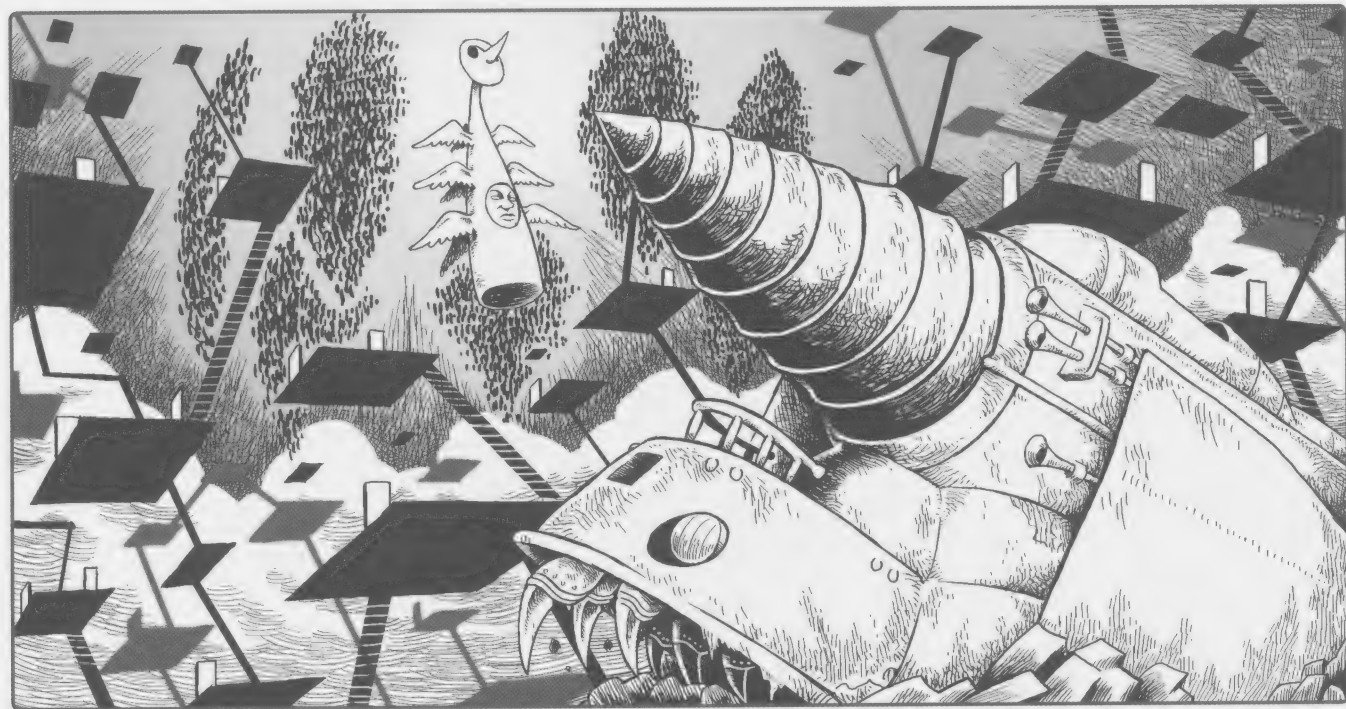
●描写のコツ

今回のシナリオはPCがとることのできる行動や行くことのできる場所の幅が小さく、GMが喋る割合が普段のゲームよりも多くなることが予想される。慣れないうちはこういうシナリオで間を持たせることは難しいだろう。コツは、なるべく続けて喋らないことだ。朗読になってしまわないように斜めに構え、断片的に状況を出しては少し間を置いていこう。説明のどこかにプレイヤーの誰かが食いついてきたら、そこで受け答えのほうに移る。説明の続きなんかは後回しで構わない。とにかく、ただの朗読になってしまうことを避けるために、プレイヤーが喋る機会を最大限にとるといいだろう。

●パワードラゴンが姿を現します

ここで彼が正体と目的を話すことにしてもいい。その場合はP77の脚注を参照すること。

バロック化変異チャート　1D6

ダイス	結果
1	目が巨大化する。武器を扱う正確さが増し、常時、命中判定の達成値が2点上昇する。
2	足指が関節1つ分伸びる。移動力が増し、【早足】のモンスタースキルを修得する。
3	尻尾が生え、全身が硬い鱗で覆われる。【外皮】のモンスタースキルを修得する。
4	小さな腕が2D6本増える。邪魔でしょうがない。常時、命中判定の達成値が2点減少する。
5	羽が1D6枚生える。空を飛ぶには使えず、重くてバランスが悪いため、常時《回避値》が1D6点減少する。
6	頭が肥大化する。急所が増えるため《HP》の最大値を1D6点減少する。現在の《HP》も同じだけ減少する。

この部屋に脱出できた《民》の数は、［王国にいた《民》の数×1/2］人です。残りの《民》は、グランギニヨルによって、天階の上層部へと連れ去られてしまいました。PCたちは、脱出した《民》を《配下》として割り振ってください。割り振らずに残した《民》は、対バロック連合の兵士たちから護衛が出て下に降ろしてくれます。

また、グランギニヨルとの決戦に際して、天階と地階の各勢力が宮廷の指揮下に入ります。これは1回使い切りの特殊能力として扱い、タイミングは全て「割り込み」です。勢力を従えることによって得られる特殊能力はクラスで決まり、以下の通りです。

国王

パワードラゴンと天使の群れが指揮下に入って戦います。天階の勢力を率いて戦う王の姿はたいへん神々しく、好きなタイミングで《民の声》を全快することが可能です。

騎士

ダイナマイト大帝率いるダイナマイト騎士団が指揮下に入ります。百万迷宮に並ぶものなき武人たちの助けを得て、ダメージを与えるタイミングでダメージを2倍にすることが可能です。

大臣

エンキド・パラス師と量産型対魔法ゴーレムが大臣を援護します。数百年の研鑽を積んだ魔術の力を使い、好きなキャラクターがダメージを受けたタイミングでそのダメージを無効化することが可能です。

神官

即身仏列車の群れが指揮下に入ります。仏の功徳によって、好きなタイミングで宮廷全員が受けるダメージをサイクル終了まで10点減らすことが可能です。

ニンジャ

無数の資本卿のバックアップを受け、事実上無制限の資金を使用することができるようになります。この資金は、誰かが判定を行うときに割り込んで使用でき、その判定の達成値を5点上昇させるか、もしくは、その判定の達成値を5点減少させることができます。

従者

自国民の非戦闘員が健気な思いで付き従います。彼らの「自分たちも役に立ちたい」という思いは強く、誰かが絶対失敗をしたタイミングで、それを絶対成功に変えることができます。

忘れないようにキャラクターシートにメモさせておきましょう。最終戦闘では彼らの手助けが必要になるはずです。

この部屋では、王国フェイズ中にしか行えないような行動の処理（散策や情報収集、【魔道書】を使用したり、まじないを修得したり）を行うことができます。ただし、列車は行ってしまったため、施設を利用することはできません。

エリアB-2以前に戻ることはできません。編成が終わったらA-2に進んで下さい。

A-2に伸びる通路には【炎の路】（『迷宮ブック』p35）のトラップが仕掛けられています。これはバロック化する通廊を表しています。

●エリアA-2：歪んだ大聖堂

描写：辺りのバロック化が急激に進んでいる。なにもかもが過剰に装飾されている。中央には夥しい彫刻をされた噴水があり、その周囲を目も眩むほどの立像を配した壁が円形に取り囲んでいる。その像のほとんどが深階の生物を模しているようだ。残りは非常に冒涜的であることだけは分かるが、一体何を示しているのかは全く分からない。無数に並んだ華美な柱の列が、中央の広場へと君たちを誘っている。

イベント：この部屋に配置されたトラップの数は、通常の配置制限を遙かに越えています。キャンペーン最終回、バロック化の影響ということで多目に見てください（と、プレイヤーに伝えても構いません）。

部屋には【藪から棒】（『迷宮ブック』p33）、【遭難】（『迷宮ブック』p32）、【毒の霧】（『迷宮ブック』p32）、【隠蔽工作（レベル3）】（『迷宮ブック』p28）が仕掛けられています。A-1、B-3に続く通路は【無限回廊】（『迷宮ブック』p35）です。実際にはA-3に続く通路のみが正しい通路です。

周囲の柱、床がみるみるうちに【オニソプター】2体の形を取り、攻撃してきます。この【オニソプター】はそれぞれ【活性機】のトラップが仕掛けられ、「バロック変異チャート」（p101）と「加護：バロック化」の効果を受けています。敵は本陣に配置します。

●エリアA-3：バロック核

描写：気が付けば、遙か上方にマチュピチュが見えていた。君達は天階の一番高い部分に、逆さまに立っているのだ。あちこちバロック化を引き起こし、隆起する床と絡み合う通廊のおかげで、どこがどう繋がっているのか見当もつかない。何が起きているのだろうか。確かなのはその中央にある列車が忌わしいモノであることだけだ。列車は垂直にそそり立っており、先端部は溶けたように消滅していた。その上に、触手を持った回転する肉の球体が浮かんでいる。ぬらぬらと粘液をしたたらせるそれは、この上ない不浄を感じさせる。君たちを発見したのか、球体が向きを変える。果たしてそこに現れたのは、変わり果てたマヌエラの顔だった。

イベント：最終戦闘です。イベントシーンを絡めながら展開していきます。4ラウンド目のイベントが発生するまで【バロック核】は無敵かつ不死身です。いかなる手段を用いても干渉することはできません（相手は攻撃してきます）。

最終戦闘

（1）マヌエラの変身

まず、王国の状態を確認してください。マヌエラはバロック核であり、列車そのものです。よって育てた王国の状態により、バロック核はパワーアップしてしまいます。p106のマヌエラ表を参照してください。

（2）配置

敵本陣に【バロック核】1体、敵前衛に【バロック天使】を4体配置してください。宮廷は自軍本陣にしか配置できません。

また、敵陣の全てのエリアはバロック化する床のおかげで【一時停止】（『迷宮ブック』p37）の戦闘トラップと同じ状態にあります（同じ状態にあるだけで、トラップではないので解除できません）。4ラウンド目のイベントが発生するまでは、【バロック天使】も敵本陣に移動できません。

（3）イベント

各ラウンドの最初に描写を読み上げ、イベントを発生させて下さい。その後に作戦判定、通常の戦闘を進行します。イベントの指示がないラウンドには、イベントは発生しません。通常の戦闘を進行してください。

1ラウンド目「天上の聖歌」

描写：マヌエラの顔が勝ち誇ったように嗤り始める。「……コレガ、バロックカク、ダ」「グ……ギギギ……モウ……オワリダ。コレデ、テンカイハ、バロックカ、ニ、ツツマレテ……」言い終わらないうちに、バロック核を白い光線が貫く。猫の断末魔のような、おぞましい悲鳴があがる。同時に辺りを清らかな唱歌が満たす。天上の聖歌だ。周囲を取り囲む天使たちが、一心不乱に聖なる歌を歌っている。苦しむように脈動するバロック核。天階の力がバロック核を圧倒している！

イベント：【バロック核】は苦しんでいるため、行動することができません。また、敵本陣はバロック化によって守られているため、侵入したり攻撃したりすることができません。この段階では【バロック核】は無敵です。

2ラウンド目「旧き歌」

描写：マヌエラの顔は苦しみながらも、ニヤリと唇を歪めた。「コノオレガ、ソレヲ、ワスレタトオモッタカ。タダ、ムヤミヤタラニ、アナヲ、ホッタンジャナイゼ……」バロック核の下部に大きな口が現れ、大きく息を吸い込み始めた。辺りの瓦礫が、折れた柱が、そこに吸い寄せられて行く。遙か上方——いや、下方——から奇妙な音が届く。グランギニヨルが掘り抜いた穴が大量の空気を通過させ、その流れがいつしか調べとなる。迷宮が音楽を奏でるコリドーオルガン現象だ。マヌエラは天使の唱歌に対抗するため、列車でコリドーオルガンを作ったのだ。それに合わせて、マヌエラが禍々しい歌を口ずさみだす。「だいだろすノかんとす、フルキ……ウタ……ダ」ぶつかり合う聖歌と悪魔の歌。歌を中和された天使は、苦しみながら地面へ落下する。それを次々とバロック核から伸びた触手が取り込んでゆく。

イベント：【バロック核】は歌を歌っているため、行動することができません。旧き歌の影響を避けるため、宮廷全員は〔才覚〕で難易度11の判定を行います。失敗したキャラクターは「呪い」のバッドステータスを受けます。

3ラウンド目「孤立無援」

描写：旧き歌が天使を圧倒した。援軍の天使たちは国王の周囲に撤退し、反攻の構えを取る。周囲のバロック化はますます進み、もはやマトモに立っていることすら難しくなって来た。

イベント：脈動する床で傷付かないようにするため、宮廷全員は〔探索〕で難易度13の判定を行います。失敗したキャラクターは1D6点のダメージを受けます。このラウンドから【バロック核】は、通常のルール通り、行動を開始します。ただし、自軍の本陣にいれば、【バロック核】は無敵のため、移動を行おうとはしません。

4ラウンド目「今がその時だ」

描写：君たちがバロック核へ向かおうとしても、床がせり上がって邪魔をしてくる。これでは先へ進めない。このままでは戦うことすらできない。そこへ、肩を押さえながらパワードラゴンが現れた。見ると右腕が無い。おそらく自分で切り落としたのだろう。したたり落ちる血を気にもせず、彼は左腕で印を組み始めた。「この周囲のバロック化をせき止める。しかし、僕にどれだけ力が残っているか……」周囲のバロック化が僅かに止んだ。今こそ攻撃の時だ。

イベント：敵本陣の防御がパワードラゴンによって解除されます。これによって敵本陣に侵入したり、【バロック核】を傷付けることが可能になります。パワードラゴンは消耗し切っているため、長く封印を続けることができません。10ラウンドを越えた場合、彼は力を失って倒れてしまうことをプレイヤーに告げてください。

5ラウンド目「バロック化光線」

描写：バロック核の歌は最高潮に達する。すると、宮廷の肉体がビクリと音をたてた。

イベント：宮廷全員は、〔武勇〕で難易度9の判定を行います。失敗したキャラクターは、体の一部がバロック化します。1D6を振って、バロック変異表の結果を適用してください。

6ラウンド目「異形の天使」

描写：膨張と収縮を繰り返すバロック核から、バロック化した天使たちが吐き出される。その冒涜的なモノは、口々に忌わしい歌を歌っている。戦場は呪われたメロディに満ちていった。

イベント：2ラウンド目に取り込まれた天使たちが【バロック天使】となってバトルフィールドに出現します。敵本陣に【バロック天使】を2体配置してください。

8ラウンド目「異形の天使アゲイン」

描写：またしても、ドロリとした紅い液体と共にバロック天使が産み落とされる。

イベント：敵本陣に【バロック天使】を2体配置してください。

11ラウンド目「バロック化」

描写：「すまん……もう、限界のようだ……」パワードラゴンがゆっくりと崩れ落ちる。と、急激にバロック化した床が君達を挟み込んで来る。最後に君たちの目に映ったのは、高笑いするマヌエラの顔だった。

イベント：ゲームオーバー。世界はバロック化に包まれます。

（4）撃破！

【バロック核】を倒せば戦闘終了です。ここで、マヌエラの最後の悪あがきが始まります。バロック核にとどめを刺す寸前、急に少女マヌエラの顔に戻って「私は洗脳されていたの、助けてお兄ちゃん！」と哀願してきます。もちろんそんな筈はなく、これは宮廷を騙すための演技です。おそらく、ここで「トドメを刺す」か「助ける」かの二択になるでしょう。トドメを刺せばそのまま終了フェイズへ。許したり、倒すのを躊躇した場合「ケケケ、油断したな、このクソ○○○○野郎めぇぇ～～」と叫んでマヌエラは襲いかかってきます。しかし、それをパワードラゴンの光る手刀「外道正真霊覇チョップ！！」が引き裂きます。「浄化せよ！」と。トドメを刺すチャンスが再び訪れます。キャラクターがトドメを刺したら終了フェイズへ。それでもトドメを刺せない場合、パワードラゴンがトドメを刺します。誰がトドメを刺したか、最後のイベントに影響があるのでGMはこっそり覚えておきましょう。

エピローグ

消滅するバロック核、活動を停止し、マチュピチュに落下するグランギニヨル。辺りには柔らかい光が満ち、君たちの身体を癒していく。

しかし、君たちの王国は失われた。破片となってマチュピチュに降り注ぐ、もとは王国であったモノ、もとは民であった何か。そこに天階からの光が差し込む。すると、見る見るうちに列車の破片から元の王国が再生されてゆく。列車のドアは王宮の壁に、車輪は馬車に、客席は気難しい執事のセバスチャン（宮廷にあわせて適当な名前に変

●音楽を使ってみよう

音楽の表現が難しいと思ったら、実際にゲーム中に曲をかけても良いだろう。天使の歌には「歓喜の歌（ベートーベン「第九」より）」や「カルミナ・ブラーナ」など合唱にインパクトがあるものを。旧き歌は「レクイエム（ヴェルディ）」や「火星（ホルストの「惑星」より）」などの重い感じの曲にしてみるのはどうだろうか。

●《民》は半分

いつもの通り切り上げ。

●特殊能力

バロック核に到達する前に使ってしまう可能性も無いとは言い切れないが、それもまた良しというものだ。特殊能力なしでもバロック核には勝てる。かもしれない。

ただ、無敵状態のバロック核に無駄撃ちさせるのは避けること。プレイヤーの不満度が大変なことになってしまう。

●マヌエラの変身

「はじめに」のあたりでも書いたが、ゲームを始める前にマヌエラのスペックを計算しておくのがお勧めだ。この段階になって表をいろいろ見比べて計算していると、テンションがみるみる下がってしまうだろう。GMに驚異的な記憶力があり、さっと見ただけで確認と計算が終わってしまうようなら、また話は別だが。

●バロック核側の行動

この戦闘では、PCたちは【一時停止】相当の特殊効果によって、バトルフィールドの移動が困難になっている。しかし、【バロック天使】や【バロック核】は、【飛行】を持っているため、自由に移動できる。この点を駆使して、PCたちを苦しめてやろう。ただ、4ラウンド目のイベントが発生するまでは、【バロック核】を護る絶対防御結界のため、【バロック天使】も、モンスター側の本陣に移動することはできない。

●今がその時だ

4ラウンド目にバロック核へと手が届くようになるが、この時に必ず10ラウンド目までにバロック核を倒さなければならないことを伝えること。絶対に忘れてはいけない。さらに残り《HP》も公開してしまって構わないだろう。

●助けてお兄ちゃん！

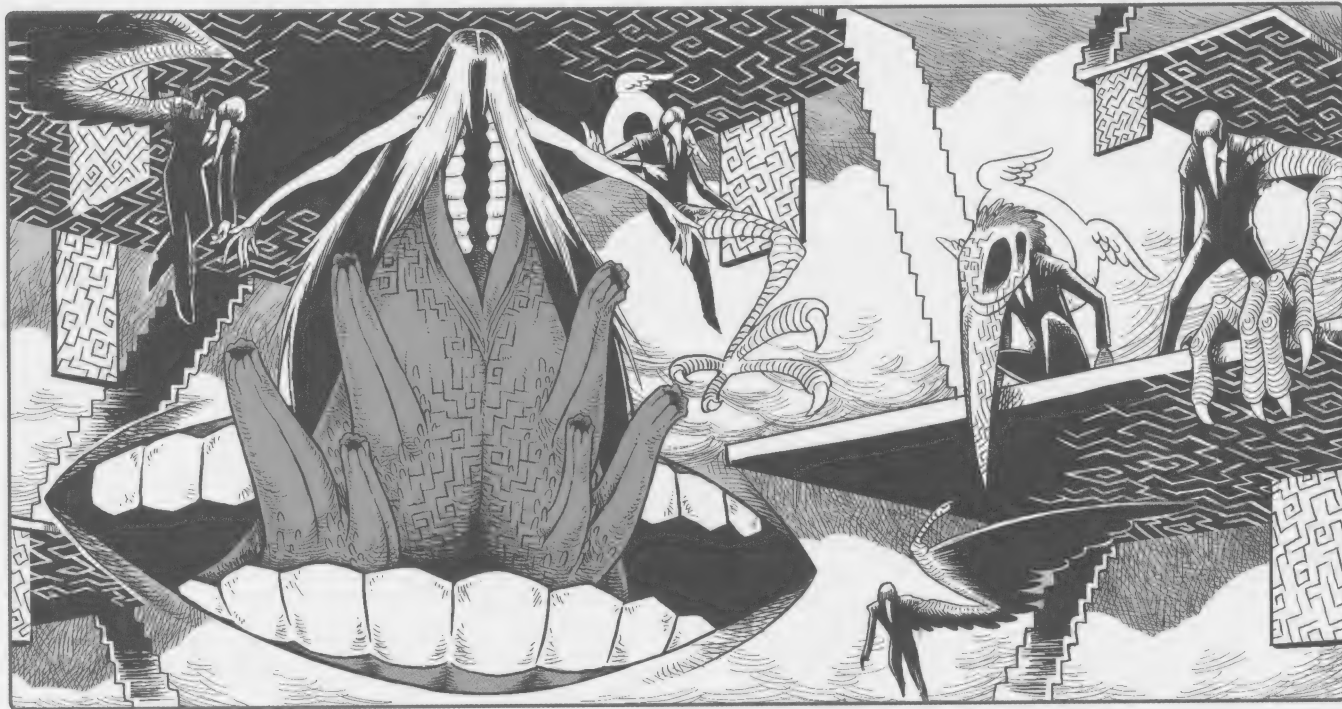
戻っているのは顔だけである。

●○○○○

ところで、今回のシナリオで頻出する伏字だが、これはあまりに卑猥な言葉なので紙面に出しておくことができないという意味である。GM諸氏はそんな制約を受ける身ではないので、想像力を働かせて好みの単語をあてはめて言ってみるのがいいだろう。ただし言葉の選択で迷ってシナリオの展開が止まったり、あまりに下品な単語を大声で叫んで近所に聞きつけられ問題になるのは良くない。適切かつ穏当な罵倒をとっさに思いつかないときには適当に流してしまうのがお勧めだ。

●君たちの王国は失われた

PCたちの王国はバロック核とグランギニヨルの崩壊と一緒にバラけて頭上に落ちている。文句を言うPCがいたら、与えたダメージの量を思い出させてやるのがいいだろう。

だが、王国シートをまるめて捨てようとしたり、消しゴムで内容を消してしまうのはまだ早い。そうした行動に走ろうとするプレイヤーがいたら止めよう。

えること）に。君達は、その中心へとゆっくりと降下してゆく。周囲に民が押し寄せ、国王を祝福する。

王国は迷宮の最上階に再建され、後にマチュピチュと"天階に一番近い王国"の座を争うのであった。

各話の出来事を消化しましょう。細部は実際のプレイにあわせて微調整してください。必要とあらばプレイヤーの意見を採用して決めてください。ここで生まれた設定が、次のキャンペーンを生むかもしれません。

●パワードラゴン汗

天使態のパワードラゴンが切り落とした腕が第2話で死んだはずの、人間のパワードラゴン汗となって蘇っています。天使パワードラゴンはそれを見て「これもバロック化の副作用だろうか。奇跡だ」と呟きます。パワードラゴン汗は「僕はメトロ汗国スピネル氏族のパワードラゴン汗である！ よくも僕を轢いてくれたな」と叫び、宮廷に剣を向け、GMはここで戦闘ボードをおもむろに出します。

──しかし、これはフェイントです。その後彼は「ハッハッハ、嘘ですよ。僕の心は天使様と共にあり、僕も貴方たちと一緒にバロック化と戦っていました。これからも末永く友好を深めようではありませんか」と、握手を求めてきます。【御者】（『迷宮ブック』p97）の逸材として王国に迎えても構いませんし、NPCとして使っても良いでしょう。

●フローライト公主

彼女のキャラクターに対する《好意》が4点以上ある場合、彼女は心配の余りマチュピチュまで来ています。「世界の危機じゃと言うから来たのじゃ。それだけじゃが……」とそのキャラクターに恥ずかしそうに語りかけてきます。そして「じゃが、世界を救うような男は……その……妾の伴侶に相応しい……そう思っておるぞ。両親もきっと賛成じゃろう。べ、別にそなただからという訳ではないぞ。世界を救うような男であれば誰でも両親に認められてしまうじゃろう。念を押すが、急かしておるわけではないぞ」と遠回しに求婚してきます。どうするかはキャラクター次第でしょう。

●エンキド・パラス師

ムンディルファリとスットゥングルを従え、エンキドがやって来ている。「こんなに遠くに来たのは、初めてじゃ」とボヤきながら。「ふふん、実はお前たちに礼を言ってないのを思い出してな。言いに来た。……」「…………」「……ありがとうよ」すると、他の二人も軽くお辞儀をする。「あいにくと、こんなものしかなくてな。気に入ると良いが」と言いながらレベル4の【衛星帯】（『迷宮ブック』p91）をプレゼントしてくれる。「ソレは便利じゃが、余り付け過ぎると敵のランクが上がるから気を付けろ」などと意味不明なことをささやく。

●融資699部営業担当課長補佐Bの8番

（詳細は『迷宮ブック』p131参照）。非の打ち所のない営業スマイルを貼りつけ、にこやかに現れる。「資本卿エドゥアルド・ハグルマの祝辞を届けにまいりました。"深階の野望を打ち砕くこと見事なり。ついては我社の融資を優先にて受けて頂きたい"とのことです。こちらが書類になりまして、必要なものは……」いつのまにかセールストークが始まっている。しかし融資で優遇してくれるのは嘘ではなく、なんと10MG借りて11MG返すだけで良いという夢のような話だ──利子は10日ごとに加算されるらしいが。彼女は「こちらは粗品になります」と言いながら【玉璽】（『迷宮ブック』p91）を差し出す。「こちら、井戸から見つかった本物中の本物でございます。数ある本物の中でも、これほどの本物はそうは無いでしょう。つきましては、このたびの不祥事はレオナルド・ハグルマ個人が起こしたものとして処理を……」

●ダイナマイト大帝

辺りに爆音が響き、床を爆破しながら巨人が現れる。その巨大な男は周囲を見下ろし、直径2メートルはあろうかという巨木のような腕を振り上げた……と、思ったのはまたしてもオーラのせいだった。「見事だ！」男の声が王国中に轟く。壁がビリビリと震え、瓦礫がパラパラ落ちる。誰が忘れるものか、ダイナマイト大帝その人である。大帝は国王に歩み寄ると、腰に下げている剣を外して差し出す。そして、ニヤリと笑みを浮かべ、国王の肩を強く（ダメージが入るほどに）叩きます。これはダイナマイト大帝愛用の剣であり、【輝く者】（『迷宮ブック』p86）として扱う。彼はそれ以上語らず、しばらくじっと国王のキャラクターを眺めていた後、立ち去ります。宮廷が声をかけたり、何か行動を起こすと「余がダイナマイト帝国ダイナマイト大帝であ──る！！！」と叫んで周囲を一喝します。この一喝で辺りの人間は倒れて失神します。オーラの力で。

●マヌエラ

【バロック核】にトドメを刺したのがパワードラゴンの「外道正真霊覇チョップ」である場合に発生します。これは悪の魂を浄化する108の天使技のひとつで、慈悲というよりも裁きです。むしろ神は無慈悲であり、マヌエラを消し去って忘却させるよりも、なんらかの形を残して人間に対する警句にするべきだと考えています。宮廷のマヌエラに対する《好意》を合計してください。これが合計2点以下ならば、マヌエラが浄化される様子を見送ることになります（aへ）。3点以上ある場合、マヌエラの生まれ変わりに出会います（bへ）。

(a)本当の別れ

少女マヌエラの姿が、半透明になって現れます。「お前達は、何故そんなに他人を信じる？

私はお前たちを殺し、世界をバロック化しようとした。それなのに、何故だ。お前達のことが理解できない」彼女は自分に理解できない感情──信頼──に出会い、混乱しています。GMはなにかプレイヤーが良い事を言ったと思ったら（このジャッジはそんなに厳格でなく、曖昧で構いません。最後ですし）、マヌエラは「……そうか。そうだったのか。この気持ち……これが……」と涙を流しながら消滅します。最後に《好意》を持っていたキャラクターに手を伸ばしながら。そうでない場合「何故だ。私は貴様等を呪う。呪うことが私の全てだ。私は呪いだ。なのに……なのに……」と当惑しながら消滅していきます。パワードラゴンだった能天使は「忘れるな」と静かに告げます。

(b)ボーン・アゲイン

人間のパワードラゴン汗が、布でくるんだ赤子を抱いてやって来ます。「壊れた列車の真ん中で泣いていたらしいんだ」。誰に聞いても、どんなに調べても親が分かりません。髪の毛の色、肌の色はマヌエラと同じです。これをどう捉えるかは、説明するのではなくプレイヤーの考えに委ねて下さい。人間のパワードラゴン汗が「そうだ、この子の名前は──」と言いかけたところでお終いにするのが良いでしょう。

●キャンペーン終了ボーナス

その後、終了フェイズを行います。ただし、探索会議はキャンペーン終了ボーナスとして全員に勲章を1つ与えてから行われます。つまりこのゲームで最も活躍したキャラクターは合計で2つの勲章を得ることになります。

●王国の変更

長い距離を王国と共に走ってきた列車は破壊され、もはや存在しません。宮廷が望むのであればパワードラゴンのロングホーンを譲り受けることもできますし、メトロ汗国にしてみれば天使と共に大悪魔を滅ぼした英雄たちに冒険列車を与えない理由は何もありません。新しい列車を貰った場合には、今まで使っていた列車王国シートに記入を続けてください。定住することを選ぶのなら、領土と施設をそのまま新しい王国シートに自由に配置してください。

●つづく！

こうしてグランギニヨルとバロック核は滅びます。しかし、バロック禍、または猟奇戦役と呼ばれる戦いはこれから10年ほども続きます。バロック人ほかのバロックモンスターは核がなくとも増殖を続けることができるため、次々に仲間を増やしながら百万迷宮全体に広がっていくのです。昨日までの友人同士が殺しあう、ひどい戦いが延々と続きます。

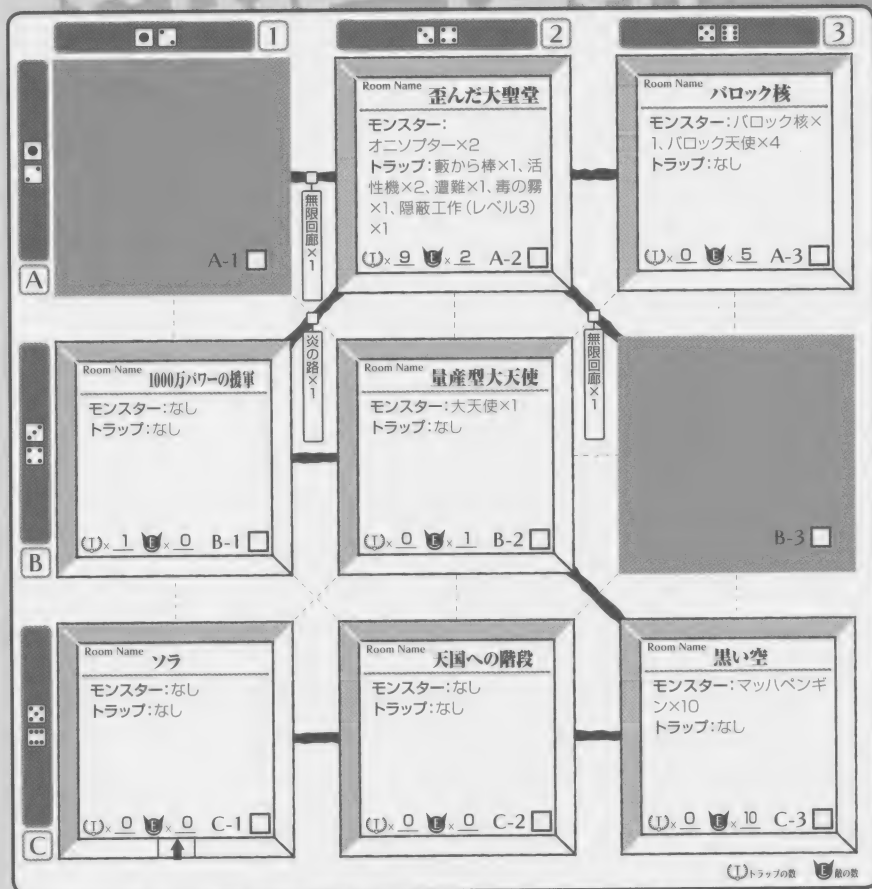
事態に責任を感じた宮廷がバロックを根絶すべく戦役に積極的に参加するのであれば、その線を追ってキャンペーンを続けることができます。その場合、最終的にはバロック核を作り出した迷宮神ダイダロスに深階の底でまみえることになるでしょう。神話的な戦いが宮廷を待ち受けています。

もちろん、長く遊んだキャラクターたちに愛着を感じてはいるが、雰囲気を変えてみたいというような場合には、『迷宮キングダム』のサプリメントに数多く収録されているシナリオを遊んだり、GMが自作した全く別のキャンペーンゲームに突入しても構いません。猟奇戦役の戦禍も過ぎ去るころまで、何年か時間を進めてしまうのもよいでしょう。

その場合は『王国ブック』p71にある「時間の経過」のルールを使用してください。本来なら時間経過表は準備フェイズに1回しか振ることができないのですが、この時は10回まとめて振っても構いません。

Stairway to HEAVEN

天階

シナリオの目的:バロック核となったマヌエラを倒す

マップ概要:天階は今や戦場となった。驀進を続けるグランギニヨルと天使たちの戦いに、グランドゼロから集結した対バロック連合の猛者たちも参戦する。宮廷はこの混乱のなかで生き残ることができるだろうか?

●**マチュピチュ**

マチュピチュとは迷宮最上階にある王国で、先ほど出てきた天国への階段は本来マチュピチュの領土だ。重要な観光資源が失われる危険を察したマチュピチュの女王は、対バロック連合軍の通過を許可した。詳しい情報は『百万迷宮大百科』を参照のこと。

●**もとは民であった何か**

マヌエラが民を連れ去る際に、演出として民をグランギニヨルの部品へと変えていく演出を挟むといいだろう。膨らんだ頭が窓枠にはまったり、巨大化した手のひらをギアとして利用されたり、迷宮化現象を歪めることで物の存在を自在に操るバロックの力は本当に恐ろしいものだ。

●**天階に一番近い王国**

マチュピチュに今も残る伝説によれば、過去にも同じように競い合った2つの王国があった。2つの王国は自らの足元に高い矢倉を築きあげ、全ての建物をその上に載せてわが国のほうが近いと競い合ったという。当然ながらその行為は天階に住まう神の怒りを招き、矢倉を建てていた王国の人間たちはお互いに言葉が通じなくなって建築は頓挫、風にさらされて矢倉はゆっくりと崩れていったという。その轍を踏まないようにするため、マチュピチュは近い未来にPCたちの王国に工作員を送り込み、床を削って低くしたり、下の階の支えを壊して地盤沈下を狙うつもりだ。悪意にさらされた王国の運命やいかに。

●**天使のパワードラゴンと人間のパワードラゴン汗**

お忘れだろうとは思うが、パワードラゴンというのは本来は人間で、第2話の冒頭でPCたちの冒険列車に轢かれて死亡している。PCたちが知っている、キャンペーンを通して邪魔者であったパワードラゴンは、そのときにすりかわった天界のエージェント、能天使である。今回いちいち「天使の」「人間の」と付けているのは、能天使は本名を持たないからだ。

●**レオナルド・ハグルマ個人が起こしたものとして**

深階系の国家であるハグルマが対バロック連合に加わっているのは、グランギニヨルの負けを見越したからである。全ての責任を死んだレオナルドに押し付け、狂気の個人が起こした不幸な事件として片付けたうえで、自国はバロックを始末する側、つまり最終的に勝つであろう側について国家の威信を保とうとしているのである。この方針は深階のほうで問題になりそうなものだが、バロック核を生み出したダイダロスと始祖ハグルマは特別に仲が良いわけでもないらしい。

●**敗北しそうな場合**

もはや最終回なので手加減は無用。敗北しそうだから何だというのか。そもそもGM1人に対してプレイヤーは4人かそれ以上はいる。沸き出てくるアイディアや記憶しているルールの量、そして状況処理能力には少なくとも4倍以上の差があるのだから、プレイヤーたちが自分で何とかするのが筋というものだろう。

と言えない気弱なGMは助け舟を出してもかまわない。最もありそうなパターンはボス戦の時間切れ負けパターンだが、ギリギリで巨大コリドーオルガンが崩壊したことにして天階側勢力が盛り返す演出をし、時間制限を取り払うこともできるだろう。助け舟を出していることが明らかなのが欠点といえば欠点だが、あまり気にしないように。

●**再挑戦の可否**

もちろん、このシナリオに再挑戦はない。

レベル 14 **オニソプター/Ornithopter**

武勇 9 射程 3 威力 3D6 回避値 12 HP 40

性格 愚か 素材 鉄、機械、火薬

【飛行(モ)】【外皮(モ)】

【砲門(モ)】(支援)戦闘中、攻撃を行うとき、[自分の《HP》×1/10]回、攻撃を行うことができる。この効果は、1回の戦闘で1度しか使用できない

天階の誇る飛行兵器。グランド・ゼロにおいて目撃された記録は僅かに5回のみである。うち3回は天階の怒りに触れた王国を灰に変え、残り2回は深階から現れた潜水艦を撃退したという

M-171 迷宮キングダム Illustration HAYAMI RASENJIN

レベル 22 **バロック核(かく)/Baroque Core**

武勇 9 射程 1 威力 4D6 回避値 13 HP 100

性格 狡猾 素材 魔素

【人類の敵(モ)】【外皮(モ)】【飛行(モ)】【乱舞(肉)】

【ダイダロスの指(モ)】(常駐)2回攻撃ができる。また、自軍のモンスターのうち、名前に「バロック」が含まれるもの全員は【必殺】を修得する。さらに、猟奇器官車グランギニヨルに建っている施設によって様々な能力を得る。詳しくは、『猟奇戦役』p.106の表を参照すること。この効果はスキルによって無効化できない

SM-022 迷宮キングダム Illustration YOSHII TOHRU

レベル 10 **バロック天使(てんし)/Baroque Angel**

武勇 7 射程 3 威力 2D6+1 回避値 13 HP 20

性格 奇妙 素材 魔素

【飛行(モ)】【策士(モ)】【天罰(天)】【人類の敵(モ)】

【肉体歪曲(モ)】(常駐)このキャラクターが攻撃を行ったとき、絶対成功すると攻撃目標の《配下》が1D6人減少する。また、そのエリアに減少した《配下》と同数の【バロック人】を配置する

グランギニヨルとバロック核の影響を受け、天使がバロック化したもの。彼らは常に世界を呪う奇妙な歌を唱和している

SM-021 迷宮キングダム Illustration YOSHII TOHRU

マヌエラ表

宮廷関連施設

施設名	マヌエラへの影響	バロック核への影響
王宮	ゴスっぽい服を着る	深人の特殊スキル【触手】を獲得する
応接室	靴のかかとが高くなる	威力+1
玉座	小さな王冠を被る	《HP》+10
ホール	ニーソックスをはく	モンスタースキル【ブレス】を獲得する
議会	発言前に手を挙げる	モンスタースキル【幻惑】を獲得する
役所	ですます調で話す	《回避値》+1
後宮	巨乳になる	深人の特殊スキル【繁殖】を獲得する
聖域	天使の羽が生える	射程+1
騎士団	甲冑を着る	モンスタースキル【進軍】を獲得する
神殿	天使の輪が頭の後ろにできる	スキル【転送】を獲得する
庭園	頭から花が生える	《HP》+10
劇場	まつげが顔の輪郭の外側まで伸びる	スキル【美形】を獲得する
天守閣	アホ毛が生える	《HP》+20
王墓	顔に手術痕がつく	《HP》+20
武器庫	鉄砲を背負う	〔武勇〕+1
御神体	角が生える	支配者スキル【神域】を獲得する

居住施設

施設名	マヌエラへの影響	バロック核への影響
貧民街	肌が褐色になる	《回避値》+1
大通り	ほうきを持ち出す	モンスタースキル【範囲攻撃】を獲得する
鐘	鈴つきのチョーカーがつく	スキル【連携攻撃】を獲得する
さらし台	首からロープを下げる	深人の特殊スキル【祟り神】を獲得する
給湯室	メイド服になる	モンスタースキル【潜行】を獲得する
宝箱	大きなリボンがつく	《HP》+10
私室	手で顔を隠すようになる	〔武勇〕+1
暗黒街	サングラスをかける	モンスタースキル【毒撃】を獲得する
異民街	右目の色が変わる	モンスタースキル【困惑】を獲得する
宿屋	眠そうに話す	《HP》+20
広場	背が伸びる	射程+1
厩	三つ編みおさげができる	《HP》+10
高級住宅街	服の素材が高級になる	《HP》+10
換気扇	頭に小さなプロペラがつく	威力+1
霊廟	ベールを被る	支配者スキル【煉獄】を獲得する

特殊施設

施設名	マヌエラへの影響	バロック核への影響
手抜き工事	服につぎはぎが付く	〔武勇〕+1
リサイクル屋	エプロンを着ける	《HP》+10
天文館	星が周囲を飛ぶ	射程+1
砦	籠手を着ける	モンスタースキル【ヨロイ】を獲得する
秘密の抜け道	スカートにスリットがつく	《回避値》+1
魔法屋	マスコット的ペットがつきまとい出す	モンスタースキル【眠りの雲】を獲得する
図書館	眼鏡っこになる	スキル【流れ星】を獲得する
転職所	瞳の中に星が入る	《HP》+20
銅像	銅像の対象にくっついて歩く	《HP》+20
密儀の間	第三の目が開く	スキル【蘇生】を獲得する
ギルド	髪が銀髪になる	威力+1
忍びの里	眼帯を付ける	支配者スキル【八面六臂】を獲得する
新聞社	民の噂話をし始める	《HP》+10
訓練所	鉄アレイを持つ	モンスタースキル【鬼神の一撃】を獲得する
実験室	白衣を着る	支配者スキル【黒の魔宴】を獲得する

憩いの施設

施設名	マヌエラへの影響	バロック核への影響
賭場	耳の上に赤鉛筆がつく	モンスタースキル【希望喰い】を獲得する
酒場	常に酔っぱらい始める	威力+1
娼館	露出度が異常に上がる	モンスタースキル【ドレイン】を獲得する
温泉	常に頬が赤くなり、上気している	《HP》+20
闘技場	八重歯が尖る	〔武勇〕+1
名所	民を引き連れて歩く	モンスタースキル【魅了】を獲得する

公共施設

施設名	マヌエラへの影響	バロック核への影響
処刑場	大鎌を持つ	〔武勇〕+1
倉庫	リュックを背負う	《HP》+10
記念館	勲章を着ける	《HP》+10
学校	ツインテールになる	《HP》+20
刑務所	手錠がつく	《回避値》+1
病院	包帯を巻き出す	支配者スキル【疫病禍】を獲得する

生産施設

施設名	マヌエラへの影響	バロック核への影響
農地	そばかすができる	支配者スキル【畏怖】を獲得する
鍛冶屋	ハンマーを持つ	威力+1
牧場	しっぽが生える	スキル【跳ぶ】を獲得する
交易所	肩掛け鞄を持つ	《回避値》+1
狩り場	猫耳が生える	〔武勇〕+1
特産物	いつも特産物を食べている	《HP》+10

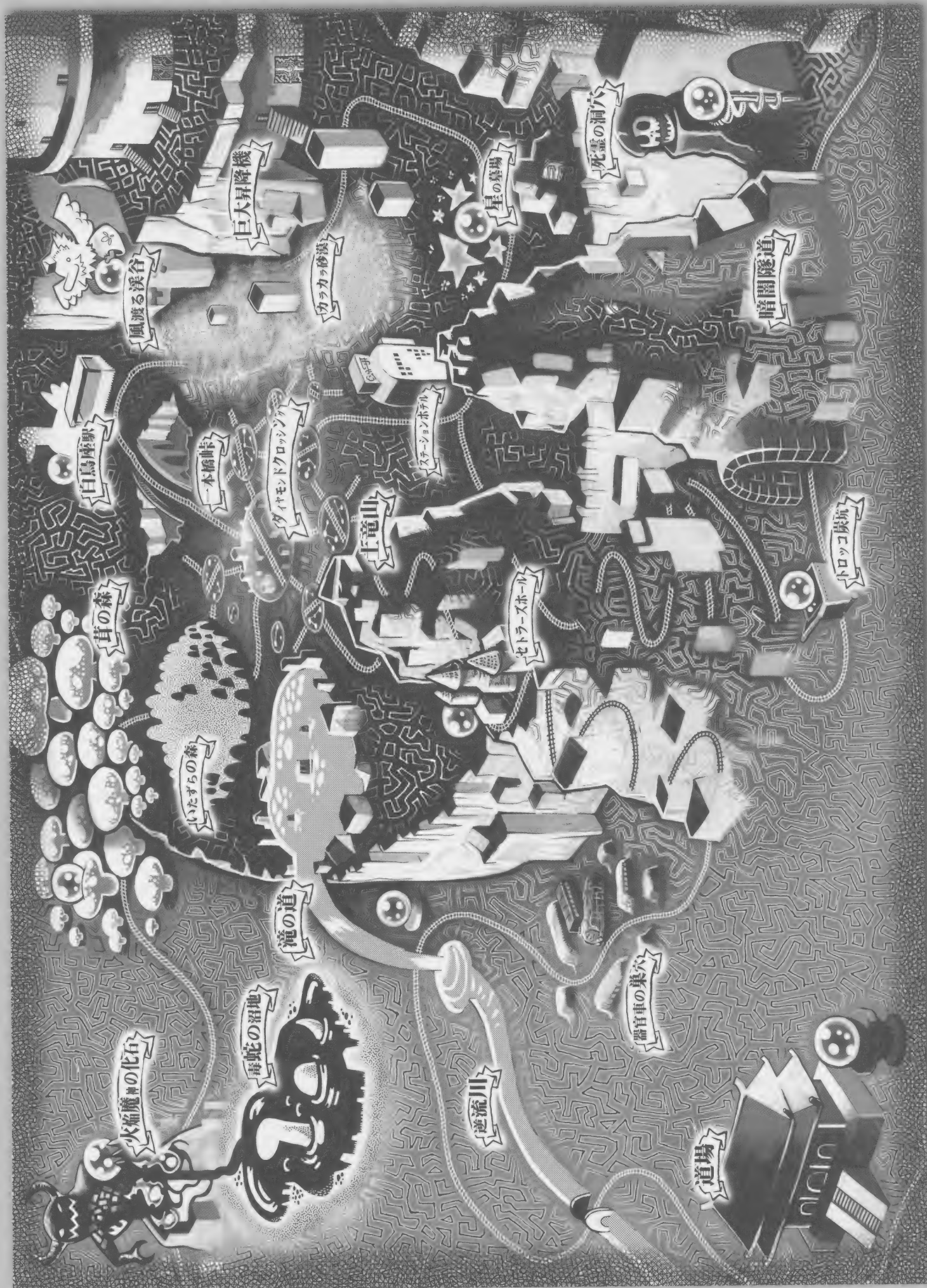
列強系施設

施設名	マヌエラへの影響	バロック核への影響
大空洞	声にエコーがかかる	威力+1
大使館	大きな指輪を付ける	《回避値》+1
駅	靴に車輪が付く	射程+1
質屋	大きなお財布を持つ	《HP》+10
大帝の剣	大剣を背負う	〔武勇〕+1
百年の都	ローブを羽織る	スキル【抗魔式】を獲得する
竜の寝床	舌の先が二つに割れる	《HP》+30
戦術研究規定	鞭を持つ	モンスタースキル【策士】を獲得する

コラム

マヌエラ表

この表は、PCたちの列車王国に建てた施設によって、マヌエラがどのように変化していくかを記入した表である。1～5話では、「マヌエラへの影響」によってマヌエラの外見や言動が変化する。GMは、PCたちが施設を建てるたびに、どのように変化したかを描写してやること。

「バロック核への影響」は、6話で使用する。バロック核へと変貌したマヌエラのデータは、PCたちがグランギニヨルに建てた施設によって変化するのだ。自国の施設の種類をチェックし、バロック核の能力を増強すること。ただし、施設のレベルはバロック核の能力には影響しない。

火焔魔神の化石
茸の森
白鳥座駅
風渡る渓谷
いたずらの森
一本橋峠
巨大昇降機
毒蛇の沼地
滝の道
ダイヤモンドクロッシング
カラカラ砂漠
土竜山
ステーションホテル
逆流川
星の墓場
セトラーズホール
死霊の洞穴
器官車の巣穴
道場
暗闇隧道
トロッコ炭坑

ダイナマイト帝国 シナリオフック

炎上都市　1～2レベル向け

自由コルダイト市の一角では、【吸血鬼】がある儀式を完成させようとしていた。【吸血鬼】の目的とはこの街を新たな死霊都市へ変えること。すべての者を死霊に変える力を持つという【不死鳥】を召喚しようというのだ。都市に巣くう死霊たちはこの儀式を歓迎し、邪魔しようとする者を阻む。

ある夜、PCの枕元に女の幽霊が立つ。女は自分の娘を助け出して欲しいと訴えてくる。娘は燃え続ける街、自由コルダイト市にいるのだという。「今まで以上の災厄があの街を襲おうとしているのです。どうか、娘をお助けください」そう訴える女は、PCが了承するまで毎晩毎晩現れるのだった。

女の娘が隠れ住む部屋の下には、未だ燃えずに残っている燃素(フロギストン)の鉱脈があり、【吸血鬼】は【不死鳥】を召喚するエネルギーとして、この鉱脈を爆発させるるつもりなのだ。PCは【ドワーフ】や【土竜人】の助けを借り、【炎の道】や【煙突】のトラップがある階下を抜けなければならない。そして【吸血鬼】より早く、鉱脈にたどり着かねばならない。

Copy Control Conspiracy Divice　3～4レベル向け

反体制組織《アスベスト》が企てた陰謀。それは「緋色の研究」の力を借りてダイナマイト大帝の偽物を作り出し、大帝を暗殺した後、入れ替わるというものだった。

ダイナマイト大帝の顔をした【スライム】に民が襲われるという事件が起こり、その調査に赴いたPCは《アスベスト》と「緋色の研究」の基地を発見する。外見だけはダイナマイト大帝そっくりだけれど愚かな【兵士】と【スライム】の合成獣や、大帝そっくりな上に、突撃力は再現できたけれど愚かな【兵士】と【ノコギリ猪】の合成獣などが、PCたちに襲いかかる。だが、研究所の最後の部屋に人影はなく、PCの姿をした合成獣だけが残されていた。《アスベスト》の計画では、入れ替わりの計画が失敗したとしても、その罪はPCに押しつけることになっていたのだ。

王国に戻ったPCに、ダイナマイト大帝が遠征中であり、まもなくこの国の近くまでやってくるという報が届く。今ならばまだ間に合う。敵は《アスベスト》幹部と「緋色の研究」の狂的科学者、ダイナマイト大帝と自分たちのコピーだ。

Fly High！　5～6レベル向け

ダイナマイトシュタット上空に突如、有機天使【ジャブジャブ鳥】率いる天使の軍勢が現れた。ダイナマイト空軍が真価を発揮するときと思われたが、天使が大きく羽ばたいた途端、飛行機械はすべて爆発してしまう。高い天井が徒となり、飛び回る天使に、帝国の軍勢はなすすべもない。だがもう一機だけ、飛ぶことのできる飛行機械が残されていた。

ダイナマイト空軍の飛行演習に招かれたPCたちは、上空の飛行機械を悔しそうに見上げる、ファルマンという青年と出会う。ファルマンは爆発性のない気体を使った飛行機械・ヘリオスを開発したものの、費用などの問題から不採用となっていた。ヘリオスの試作機を前にファルマンが言う。「あなた方のような精鋭が乗ったなら、僕の飛行機械はドラゴンにだって勝てる！」PCはヘリオスで飛び立つ。

【坂道】や【難所】の仕掛けられた通路のように、空中での移動は大変危険だ。しかし、PCは飛び回る【ジャブジャブ鳥】に追いついて、倒さなければならない。

千年王朝 シナリオフック

小さくなぁれ！　1～2レベル向け

「赤い魔蟹亭」がPCに依頼してきた仕事。それは、小さくなって壁の穴に潜り込む、というものだった。

ペルペティウムの宿屋、「赤い魔蟹亭」に滞在していたPCに冒険者としての仕事が持ち込まれる。最近、食料庫から食材が盗まれたり、宿泊客から【お守り】や【ポーション】などのちょっとしたアイテムが盗まれる事件が頻発している。どうやら、ネズミの仕業らしいので、巣までいって、退治して欲しいというのが依頼の内容だった。まじないの「小さくなぁれ」をかけてもらい、PCは壁の穴に潜り込む。

本来ならば小さいモンスターである【悪疫ネズミ】や【みみず】、【焔蟲】が巨怪のような大きさでPCに襲いかかってくる。それをしりぞけたPCは、穴がある部屋に繋がっていることに気づく。そこでは、ランドメイカーを嫌う【千年魔道兵】が「赤い魔蟹亭」を迷宮嵐で遙か彼方に移動させるという計画を立てていた。計画の実行までに残された時間はわずか。でも、今ならばこの計画を未然に防ぐことができる。

森に潜む影　3～4レベル向け

PCの王国にやってきた千年王朝の魔道師は、「月喰らい楽団」に命を狙われていた。護衛をPCに依頼しながら、迷宮へ珍しい植物の採取に向かう魔道師。その背後に、恐るべき復讐者たちの魔の手が迫る。

珍しい植物を研究しているという魔道師・カペラ師が王国を来訪する。この国の近隣にいる珍しい色の【レーシィ】を採取するのが目的だという。PCは彼を護衛し、迷宮に出発する。ところが、カペラ師は「月喰らい楽団」の復讐の対象だった。凶暴な怪物は少ない筈の迷宮に、実験体のなれの果て【ワー妹】や【エイプラムス】などの異形が現れる。その背後にいるのは、かつてカペラ師によって生み出され、逃げ出した【カミツキ魔王】だった。そんな昔のことなど覚えていないカペラ師は、警戒する気など毛頭なく、どんどんと迷宮の奥に突き進む。PCは、【レーシィ】の採取を手伝いつつ、彼を守り、「月喰らい楽団」を撃退しなければならない。

偽神降臨　5～6レベル向け

ペルペティウムのケツァルコアトルス大神殿に【大天使】が降臨した。賢人会議はひれ伏し、その神託に従う。その神託とは、ハグルマ資本主義神聖共和国に総攻撃をしかけるというものだった。このままでは、百万迷宮を揺るがす大戦乱が起こってしまう。だが、この【大天使】は【蝿の王】が変身した姿であり、眷属「腐敗の跫音」による陰謀なのだ。

ペルペティウムを訪れる途中で、PCは【蝿の王】が【大天使】の姿に変わるところを目撃した。たどり着いたペルペティウムでは、ケツァルコアトルス大神殿に顕現したという、【大天使】の話題で持ちきりだった。【大天使】は無茶な神託を下しているのに、それを疑う人間は存在しない。このまま放っておけば、千年王朝は、おぞましい蟲の王が支配する国に変わってしまうだろう。

偽【大天使】のいるケツァルコアトルス大神殿は「腐敗の跫音」に支配されている。立ちふさがるのは、【警報】や【門番】のトラップ、操られている人間たちと、【蚊の王】や【アラクネ】などの蟲。それらをくぐり抜け、偽【大天使】の正体、【蝿の王】を倒さなければならない。

コラム シナリオフック

このシナリオフックは、『猟奇戦役』で追加された設定やデータを使ったシナリオのアイデア集である。列強を使ったシナリオづくりの参考にしてみて欲しい。また、データづくりは大好きだが、ストーリーラインを考えるのは苦手……という人は、各シナリオフックにふさわしいマップやデータを作成して、実際に遊んでみて欲しい。

メトロ汗国 シナリオフック

闇色の市場にて　1～2レベル向け

PCの王国と長く親しい友であった【ドラゴン】は、死に瀕していた。その最後の願いは、自身の卵を取り返してもらうこと。卵は何者かに奪われて、おそらくは売りに出されたのだろう。そんな盗品が集う場所といえば、いたずら森の奥にある、ゴブリカンドの市しかない。

得体のしれない料理が並ぶ屋台、妖精の美女が袖を引く娼館、いわく付きのものばかりが揃う武器屋、魔獣同士を戦わせる小さな闘技場、盗人の集う酒場など、奇妙な店が並ぶ闇市で、PCたちは【ドラゴン】の卵を抱えた娘を見つける。その娘は、奴隷市で売られようとしていた。【笛吹男】の奴隷商人は、酒場の主人秘蔵の酒とならば、娘を交換すると言い、酒場の主人は【喇叭銃】とならば酒を交換すると言い……最後にPCは【群狼】と【洞窟熊】相手に戦うことになっていた。

助け出した娘は「次に会うときも友達だ」と言って卵の中に消えた。未だ生まれぬ【ドラゴン】は、自分自身を守っていたのだ。きっと、美しい【ドラゴン】が生まれるだろう。

この子誰の子？　3～4レベル向け

国境の門の前に、小さな箱が捨てられていた。その中で、小さな小さな器官車が、ぴぃぴぃと泣き声を上げている。その周りには、黒い襟巻をした【小鬼】が死んでいた。

誘拐を専門とする眷属「黒襟巻」が、メトロ汗国から器官車の幼生を誘拐した。誘拐こそ成功したものの、帰りの道中で怪物に襲われ、PCの国の前で力尽きたらしい。メトロ汗国の宝である器官車の幼生を、このまま保持しているわけにはいかない。幸いにして、ケイブエクスポリスが近隣に停泊中だという。その駅を目指して、PCは出発する。

だが「黒襟巻」は器官車誘拐を諦めてはいなかった。【巨鬼】をリーダーに、【小鬼】たちがPCの行く手を阻む。そして道行きの最後には、柔らかい器官車の幼生を喰らおうとする、器官車喰らい【みみず】の巨怪が待ち受けている。

器官車はPCになついている。守りきることができたなら、メトロ汗国の元首スィートドラゴン汗は、PCが器官車の持ち主になることを許してくれるだろう。器官車が育てば、PCの王国は列車での冒険が可能になる。

不滅の略奪者　5～6レベル向け

PCの王国をメトロ汗国の略奪列車が急襲する。返り討ちにしたものの、次の夜、再び略奪列車は王国を襲った。略奪列車を率いる重晶公主は透き通った姿をしていた。彼女は【尸解の法】を身につけた【大魔道師】――即身仏なのだ。

即身仏は、本体を即身仏列車と呼ばれる列車に封じ込めており、それを倒さない限りは滅びることがない。配下にも限りがあるだろうが、何度も襲ってこられてはたまらない。PCは重晶公主の本体を探すため、迷宮に旅立つ。次の夜が来る前に、列車を見つけ出し、滅ぼさなくてはならない。

即身仏列車があると目されるのは、迷宮化の激しい森だった。【迷い道】や【幻の道】に翻弄される上に、【茸ドラゴン】や【腐肉漁り】などの凶悪な魔獣が巣くう場所だ。即身仏列車にたどり着くまでには、PCの目的に気づいたのだろう【メトロの獣騎兵】も待ちかまえている。さらに即身仏は護衛として、【一角獣】を連れていた。拠点【要塞】の奥にある、即身仏列車を破壊することはできるのか。

ハグルマ資本主義神聖共和国 シナリオフック

宝物はどこですか？　1～2レベル向け

出奔した同盟国の王女を追って、PCたちはハグルマグラードにたどり着く。王女が逃げ込んだ先は「夢の坑17番」。ハグルマ中から集めたゴミの山に、何の用があるのだろう？

PCの国の同盟国の姫君でPCの幼なじみでもある、バーバレラが出奔してしまった。行き先はどうやら、ハグルマグラードらしい。同盟国より嘆願されたPCはハグルマグラードに向かう。ハグルマグラードで聞き込みをしたところ、姫が単身で「夢の坑17番」に潜ったという情報を得た。PCたちは、ハグルマ中のゴミが集まる場所へと向かう。

「夢の坑17番」内部には、【煙突】や【毒の霧】などのトラップや、うち捨てられた【カップメン】や【人工天使】など、人造の怪物が徘徊している。ようやく見つけ出した姫君は、【廃奇物】に襲われていた。姫君を助け出し、出奔の理由を尋ねると、彼女は「大切にしていたぬいぐるみが捨てられたので、それを追ってきた」と答える。

さらなる探索の末に、なんとか見つけ出したぬいぐるみは、幼い日にPCがバーバレラ姫へ贈ったものだった。

転職の神殿　3～4レベル向け

PCの王国にやってきた旅人は、変異性無業症候群の患者だった。旅人の影響を受け、王国の民たちが次々と怠けものに変わり始める。このままでは、王国の生産性はガタ落ちだ。

そもそも旅人がPCの国を訪れたのは、この変異性無業症候群を治すためだった。どんな【転職所】でも変えられない彼の怠けものは、PCの国の近くにあるという「転職の神殿」でしか治せない。病に感染した民を治すためには、PCたちもこの神殿に赴かなければならない。その間にも旅人の病は進行し、時間が立ちすぎれば、【貧乏神】へと変わってしまうだろう。しかも、病はPCにも感染する可能性があるのだ。

転職への覚悟を試すため、神殿への道のりには【難所】や【迷い道】などの試練が仕掛けられている。また、【三羽ガラス】などの天使たちが現れ挑んでくる。拠点【巣穴】の築かれた部屋で、【天狗】によって率いられた天使の群れとの戦いが、最後の試練だ。この試練に打ち勝てば、PCたちの病は癒え、旅人は好きな上級ジョブへ転職できるだろう。

死の迷宮へようこそ！　5～6レベル向け

PCたちの王国から一歩外に出た途端、そこには光の線だけで形作られた迷宮が広がっていた。どうやら、これはハグルマが誇る人工迷宮「鉄筋の試練場（プロヴィンググラウンズ・オブ・ワイヤーフレーム）」らしい。

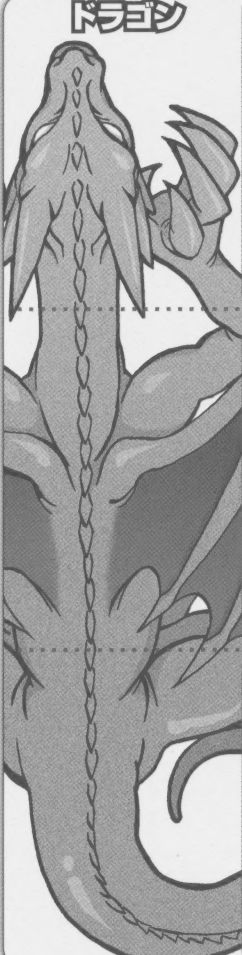
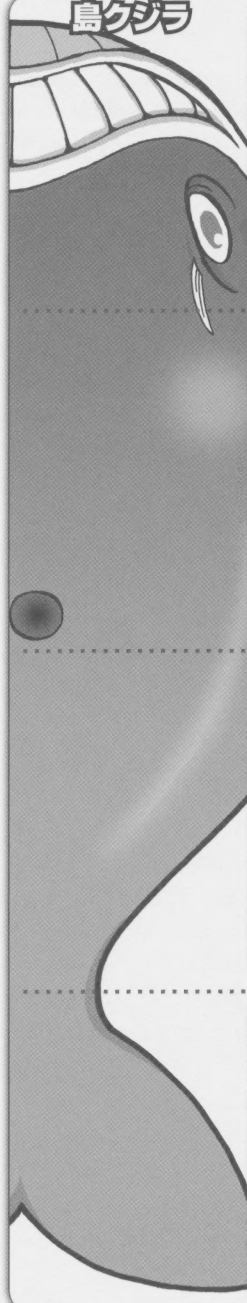
この現象を鎮めなければ、王国の外に出ることすらかなわないPCたちは、「鉄筋の試練場」に乗り込むことになる。そこは、【前葉体】と【恋のぼり】、【闇エルフ】と【47人の刺客】といった、イヤらしいけれど節操のない組み合わせのモンスターが出現する迷宮だった。

PCたちがたどり着いた部屋では、この迷宮を作り上げた技術者である【狂的科学者】と、【迷い芽】を始めとする「ルドスの末裔」が待ちかまえていた。この【狂的科学者】は、自分の作った迷宮をもっと強化したいという思いに囚われたあげく、「ルドスの末裔」に取り込まれてしまったのだ。そして、作り上げた迷宮を百万迷宮中に広めようと画策している。そのテストプレイヤーとして選ばれたのが、PCの王国だった。彼らを倒して、迷宮を元に戻さなければならない。

コラム

巨怪コマ

右のページには、巨怪用のブランクコマを用意した。GMは、自分のシナリオに巨怪を登場させたい場合、右のブランクコマをコピーして、巨怪用にデータを改造して使ってほしい。

また、ブランクコマの下には、サンプルとして、巨大【巨鬼】（レベルは6。《回避値》は6）、極大【ドラゴン】（レベルは18。《回避値》は14）、超弩級【島クジラ】（レベルは35。《回避値》は5）を巨怪データに改造したものを用意してみた。よければ、オリジナルシナリオなどに使用してみて欲しい。

迷宮キングダムサプリメント
猟奇戦役バロック・キャンペーン

書　　名：猟奇戦役バロック・キャンペーン
平成19年9月1日　初版発行
平成23年1月8日　初版第2刷発行

制　　作：冒険企画局
著　　者：河嶋陶一朗
発 行 人：近藤功司
発　　行：冒険企画局
発 売 元：冒険支援株式会社
〒178-0063
東京都練馬区東大泉3-29-21
TEL：03-3978-8228
http://www.bouken.jp/
商品番号：APS-2

この商品に関するご意見、ご質問、または『迷宮キングダム』に関するお問い合わせは、電子メール info@bouken.jp、または発売元までお願いいたします。

ISBN978-4-904413-07-4

●スタッフ

企画・編集
冒険企画局　河嶋陶一朗

ゲームデザイン
河嶋陶一朗（冒険企画局）
齋藤高吉（冒険企画局）

ライティング
河嶋陶一朗（冒険企画局）
魚蹴（冒険企画局）
速水螺旋人
池田朝佳（冒険企画局）
齋藤高吉（冒険企画局）
B.M

グラフィックデザイン
イケダサトシ（冒険企画局）

組版
中川奈緒美（冒険企画局）

イラスト
表紙：
TAGRO
サンプルキャラクター：
速水螺旋人
ジョブ：
岡本晃
スキル＆施設＆レアアイテム：
落合なごみ（冒険企画局）
ワールドガイド：
速水螺旋人
モンスター：
吉井徹
うっかり
菊池且典
竜胆ヒマワリ
シナリオ：
吉井徹
うっかり
菊池且典
落合なごみ（冒険企画局）

●スペシャルサンクス
MBC

※この商品は、『シニカルポップ・ダンジョンシアター 迷宮キングダム 新・王国ブック』、『シニカルポップ・ダンジョンシアター 迷宮キングダム 新・迷宮ブック』がないと遊ぶことができません。また、本文中にある『王国ブック』は『新・王国ブック』、『迷宮ブック』は『新・迷宮ブック』を意味します。